

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragonTM MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 27

500 PTAS.

EL LIBRO DE
LAS ALMAS

RUIDO DE
ESPADAS

ASI FUE
LA GEN CON 96
(¡BRRRR...!)

MODULOS

EL GUARDAESPALDAS
DE ESMERALDA

EL FANTASMA

SUELTOS POR
LAS CALLES



DRAGÓNTM MAGAZINE

SUMARIO

NUMERO 27 ENERO 1997

EDICION EE.UU.

Publisher
TSR Inc.

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director
Luis Vigil

Redactor jefe
Francisco José Campos

Diseñador gráfico
Víctor Coscubuela

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Joaquim Dorca
Marta Dotú
Ricard Ibáñez
Alex Miquel
Lluís Salvador
Jordi Zamarreño

Traductores
Joaquim Dorca
Tomás San Juan

Ilustradores
Xavier Musquera
Lluís Miracle

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Director de producción
Hans L. Kötz

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad
Angel Somoza

ARTÍCULOS

14 ASÍ FUE LA GEN CON'96

El relato de las muchas cosas acontecidas durante la tercera edición de la reina de las convenciones de rol.

18 RUIDO DE ESPADAS

A veces es precisa una demostración de fuerza para poder seguir adelante.

24 UNA VISITA A LA CORTE

Tarde o temprano, hay que sacar la armadura de los domingos e irse a alternar con la nobleza en la capital del reino.



32 MAESTRÍA DEL DM

En casi todas las partidas, los verdaderos protagonistas son los personajes no jugadores.

40 EL LIBRO DE LAS ALMAS

No te molestes en buscarlo en la biblioteca de tu barrio, porque seguramente no lo tienen.

MÓDULOS

44 EL GUARDAESPALDAS DE ESMERALDA

(Módulo para AD&D, niveles 6-9)
No, ésta no es la Esmeralda de Disney... pero la «diversion» está asegurada.

53 EL FANTASMA DE LA CASA DE LA VIUDA DE SMITHER

(Módulo para AD&D, niveles 1-3)
Un sitio muy interesante para pernoctar... si no te asustas fácilmente, claro está.

56 SUELTOS POR LAS CALLES

(Módulo para AD&D, niveles 1-3)
Los chicos han vuelto a la ciudad, así que mejor quítate de enmedio.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGÓN

Una reflexión serena sobre el mundo del rol y sus aledaños, a cargo de nuestro director.

6 JAQUE MATE

Libros y juegos que aún no han tenido tiempo de criar polvo en la estantería.

8 CON PIES DE PLOMO

Esculturas minimalistas para amantes del arte fantástico.

10 BYTES Y MAZMORRAS

Nuestro «otro» compañero de juegos: el ordenador.

60 PLUMAS ENVENENADAS

Las opiniones, alabanzas, varapalos y pareceres de los lectores de DRAGON.

62 EL ORÁCULO DE LOS DIOS

Si alguna duda te corroe, impidiendo el normal desarrollo de tu partida, pregúntale a los dioses.



63 +3 EN CARISMA

La pócima infalible para mejorar tus relaciones públicas.

64 EL HERALDO DE LA CORTE

El anuncio solemne de lo que se ha celebrado o se ha de celebrar.

65 EL ZOCO DE LANKHMAR

Sección permanente de ofertas y rebajas. Sólo hasta fin de existencias.

66 LA ÚLTIMA TIRADA

Después de esto, por desgracia, sólo la contraportada nos separa del final.

EL RUGIDO DEL DRAGON

FELIZ AÑO NUEVO

Aquí estamos, iniciando un nuevo año, y felices de poder recibirlo con ustedes, pues lo cierto (los lectores fieles conocen mis editoriales negras) es que hubo momentos en que no estaba tan seguro de que la revista llegase al 97 (el año, que para el número falta largo...).

Pero aquellos momentos de total desánimo ya pasaron y, aunque con prudencia, que los tiempos aconsejan no caer en los excesos, Ediciones Zinco se propone seguir adelante en la edición de los tres juegos con los que cuenta en la actualidad: el AD&D, Shadowrun y, naturalmente, Battletech.

Pues todos los pronósticos de los expertos nos hablan de una moderada recuperación del interés por el juego de rol, pasada ya la locura de los juegos de cartas... juegos que, naturalmente, ya se han hecho con su puesto en el mercado y que, por tanto, seguirán entre nosotros... pero no de esa forma acaparadora con la que nos han estado a punto de echar a los demás en los pasados dos o tres años.

Así, pues, nuestros aficionados pueden estar seguros que durante el año que ahora se inicia estaremos con ustedes para ofrecerles un poquito de lo mejor que hay en el mercado de los juegos en inglés, traducido al español. Y, si las cosas van por buen camino, el año que viene más...

Es como empezar de nuevo, con todos sus inconvenientes y, claro, con todas sus ventajas.

Nos vemos en el próximo número, que aparecerá en abril, que será la primavera y quizás aún veamos las cosas más sonrosadas.

—Luis Vigil

P.S.: El dragón que ilustra este rugido es un animal heráldico tomado de un escudo nobiliario del Medievo.



DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ® issue 232 ("A Flurry Of Swords"), DRAGON ® issue 233 ("Going To Court"), DRAGON ® issue 229 ("A Is For NPC"), DRAGON ® issue 234 ("The Book Of Souls") and DUNGEON ® issue 62 ("Esmeralda's Bodyguard", "The Ghost At Widder Smith's", "Wild In The Streets") and is copyrighted 1997 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright © 1997 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, Número 27, enero de 1997. Edita: Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S., Torroella de Montgrí, 7, Entlo. D; Tel: (93) 274 04 60; telefax: (93) 311 91 54. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas. (Incluye transporte)



La portada de este número es un hermoso cuadro del gran Elmore, que nos muestra a un grupo de enanos bregando, contra todo y todos, por cumplir con su misión y llegar a su destino. Nos ha parecido muy adecuada para este momento, en que Ediciones Zinco va a hacer un nuevo esfuerzo por llevar a buen fin sus planes en el mundillo del Juego de Rol (por cierto que nuestro Director es el enano quer, desde atrás, señala al dragón... a él eso de tirar del carro no le va demasiado).

Jaque Mate

Vayan por delante mis saludos, queridos compañeros de fatigas. Creo que no hay que empezar quejándose de que si salen pocas novedades, de que si esto está muy parado, porque hay gente que cree en lo que hace y que se arriesga. Ahí está «Ludotecnia» de nuevo en la brecha, la entusiasta gente de «Nereid», la «Factoría» que no para... entre otros muchos. Así que menos llorar y más jugar, ¿no os parece?

INVASIÓN: LA CONSPIRACIÓN ALIENIGENA

¿Qué es?: Reglamento de rol

Original: Nightshift Games

Traducción y adaptación: Farsa's Wagon

Fecha de salida: Noviembre 96

Los chicos de «Farsa's Wagon» tienen juego nuevo, y están la mar de orgullosos de ello. Y no es para menos. *Invasión* es un producto bien hecho y bien presentado, y quien diga que es fruto del oportunismo se nota que no se lo ha mirado a fondo. Porque el tema de *Invasión* es el tan en boga de los OVNIS, las abducciones y el de los extraterrestres que habitan ya entre nosotros.

El juego original es de creación norteamericana; su creador, Paul Arden Lindberg, ha dedicado muchas horas a hacerlo realidad, y avisa de que empezó a trabajar en él mucho antes de que prendiese la fiebre de *Expediente X*. Sea cierto o no, *Invasión* tiene una doble función muy clara: juego de rol completo por un lado, y valiosísima fuente de información acerca del fascinante tema de la conspiración extraterrestre y sus muchas teorías.

Los PJ de *Invasión* son personas más o menos normales, que indagan en busca de una verdad que el gobierno siempre niega. ¿Qué hay exactamente en el área 51? ¿Quiénes son los hombres de negro? ¿Por qué aparecen círculos y marcas extrañas en los campos de trigo? Imaginad por un momento las increíbles aventuras que se pueden pergeñar sólo con estos presupuestos.

El sistema de juego es muy sencillo, y se sirve sólo de dados de seis caras. Generar los personajes es fácil, y el libro incluye tres aventuras listas para

empezar, así que la primera partida de *Invasión* con tu grupo de jugadores no se hará esperar.

Farsa's se ha superado en dos aspectos importantes, en mi modesta opinión. Primero, por la excelente maquetación y presentación del producto, en formato libro, con portada a color y lleno de sugerentes ilustraciones en blanco y negro. Y segundo, por el encomiable trabajo de traducción y adaptación que han hecho, añadiendo material informativo, reestructurando las reglas y aportando bibliografía y toda suerte de apoyos.

Aparte de tener todos los números para convertirse en el juego de la temporada, recalamos la vertiente informativa sobre el fenómeno OVNI, indispensable para toda persona interesada en el particular, sea jugador de rol o no.

BATTLESPACE

¿Qué es?: Juego de tablero en el universo BattleTech

Original: FASA Corporation

Versión española: Ediciones Zinco

Fecha de Salida: Diciembre de 1996

Mucho se ha criticado a Zinco por dejar tan parada la línea de *BattleTech*, un juego que tiene muchos seguidores en España. Por ello hay que congratularse de que nos alegraran las Navidades con la aparición de este *BattleSpace*, no por demorado menos atractivo.

Para los que hayáis perdido el contacto con el siglo XXI, os diré que *BattleSpace* es «el juego de combate espacial del universo de *BattleTech*». Quienes juegan a *BattleTech* a nivel básico saben que los 'mechs llegan hasta el campo de batalla gracias a las «naves de salto», enormes transportes espaciales que dejan a los robots sobre



la superficie del planeta, listos para combatir. Pero antes de que ocurra esto, una poderosa flota galáctica ha de ponerse en marcha para hacerlo posible. Los clanes saben que anulando las «naves de salto» se evita el «cuerpo a cuerpo» en tierra, por lo que éstas llevan una escolta de cruceros de combate y naves ligeras: el equivalente espacial de una «task force» naval.

Y eso es *BattleSpace*: el juego que permite recrear estos combates en el cosmos, gracias a un reglamento compatible con la serie *BattleTech*. La caja viene repleta de elementos para jugar: peanas de plástico, dos enormes mapas hexagonados, formularios de registro de naves, cuatro hojas dobles de fichas troqueladas, dos dados de seis y un libro de reglas de sesenta páginas.

El libro de reglas, de hecho, se compone de dos partes: el reglamento propio de *BattleSpace*, y el *Libro de fundamentos*, donde se detallan la historia, efectivos y tecnología de las grandes flotas espaciales de combate. Las reglas en sí no son demasiado complicadas si se tiene cierta familiaridad con *BattleTech*, ya que conceptos como «puntos de impulsión», «chequeos de control» o «ángulo de tiro» son muy similares a los del primer juego. En esencia, manejar muchas tablas y aplicar modificadores a toda tirada de dado.

BattleSpace puede ser jugado por sí mismo, como juego de combate interestelar, o entrar a formar parte de una campaña de *BattleTech*, como paso previo a la escaramuza en tierra. En ambos aspectos cumple a la perfección con su cometido.

BattleSpace es pues un complemento indispensable para los seguidores de *BattleTech*, y una interesante opción para aquellos jugadores interesados en el wargame de ciencia ficción.

CON PIES DE PLOMO

«En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango; ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en qué sentarse o qué comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad.»

Y así espero que hayáis pasado estas fiestas, tranquilas y cómodamente, mientras esperáis con expectación todas las novedades de este nuevo año 1997, que son muchas y muy variadas.



«Mithril Miniatures» nos regala estas Navidades una nueva serie de figuras, especialmente para aquellas personas que tuvieron la oportunidad de conocer personalmente al escultor Chris Tubb, y que le pidieron una serie de personajes comunes de una población para ambientar dioramas. Pues bien, la nueva serie «La aldea de Bree» es precisamente una recopilación de personajes conocidos de dicha población.

- M387 Cebadilla Mantecona y Nob
- M388 El herrero
- M389 Buhonero con perro
- M390 Ladrón huyendo de guardia
- M391 Alquimista viajero
- M392 Mujer con niños
- M393 Sam y Bill el Poney
- M394 El alcalde con alguacil
- M395 Vigilante nocturno con brasero

Como es de esperar de cualquier posadero, éste se ensaña con su ayudante, que hace todo lo posible para mantener limpia la posada, aun con su reducido tamaño. Cerca de la posada, en la herretería, un cliente sujeta a su caballo, al cual el herrero se afana en cambiarle la herradura, mientras son observados por un buhonero y su perro que pasaban por allí.

En el mercado, un joven ladronzuelo

sale huyendo, cuando se percató que el guardia que andaba de ronda se ha dado cuenta de su acción y sale tras él. Ajeno a todo esto, un dudoso alquimista de estafalario atuendo intenta vender sus productos milagrosos, expuestos en su mesa de viajes y que, según él, lo curan absolutamente todo. Y hasta ahora parece que ha convencido a su reducida concurrencia: una mujer con un niño pequeño en los brazos y una niña a su lado, con una cesta de fruta recién comprada.

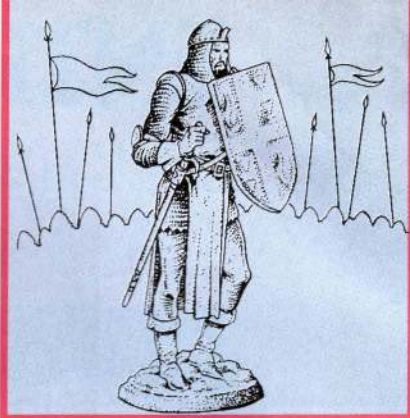


Sam escucha desinteresadamente mientras da de comer una brillante y roja manzana a su querido poney Bill.

Quienes parecen no tenerlo tan claro son el alcalde y el alguacil, que están discutiendo la conveniencia de acompañar fuera del pueblo al alquimista, ante la posibilidad de que engañe a algún pobre incauto ávido de milagrosas curaciones para sus dolencias.

Todas estas imágenes pasaban por la mente del guardia nocturno, mientras se calentaba las manos en un gran brasero. El día había sido duro, pero la noche lo era aún más.

En «Thunderbolt Mountain Miniatures» no son tan prolíficos con las miniaturas, pero las pocas novedades que presentan son de muy alta calidad, y para demostrarlo nos ofrecen tres nuevas hadas



a escala 1/1 (54 mm):

TM5004 Hada sobre media nuez

TM5005 Hada mamá con bebé en brazos

TM5006 Hadas amantes sobre seta

Pero sin duda la que mas éxito tendrá será una representación a 54 mm de Robin Hood (referencia TM6001). La figura va ataviada con la ropa típica que le atribuían en su época y está en posición de acabar de disparar su arco; incluye una peana de metal, donde está inscrito el nombre del personaje.

Y para el final dejamos a «Harlequin Miniatures» que, como sabéis, son los que más novedades están lanzando desde que se instalaron en el mercado, con cerca de veinte referencias distintas por

mes. Las más relevantes de esta última temporada son los nuevos esqueletos que duplican en tamaño a los anteriores: sus referencias son HA1009 Soldados Esqueletos (3), HA1010 Soldados Esqueletos Veteranos (3) y HA1050 Liche Lord (1).

La serie de los Barnorsk Orcs también tendrá su campeón individual con la referencia HA2350, y en la serie de los bárbaros toma las riendas Kev Adams con

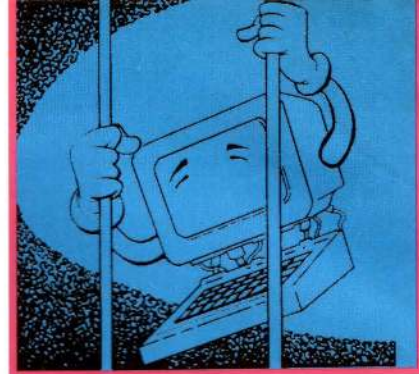
Bersekeros, Veteranos, Carniceros, Exploradores, Sedientos de sangre (tres de cada uno), más un Bárbaro a caballo.

Dentro de las series de figuras más contundentes nos encontramos con un Minotauro guerrero, un Ogro mercenario y otro Exterminador (Ref. HA7128 y HA7129 respectivamente). Y en formato de caja tenemos las dos piezas pesadas, un Gran Dragón del Bosque (Ref. HA7906) que dobla el tamaño del Dragón Rojo, y un Señor Demonio (Ref. HA7909), con muy malas pulgas.

Y eso ha sido todo por el momento: espero que disfrutéis con estas piezas tanto como nosotros, y sólo nos cabe desearos que este año que acabamos de inaugurar venga cargado de buenos deseos para todos.

—Angel Carrillo

BYTES Y MAZMORRAS



De vuelta estoy, mis queridos amigos desconocidos. El asunto de la periodicidad de DRAGON es algo que me sigue sacando de quicio, aunque estoy empezando a descubrir sus ventajas. Ya sabéis que siempre me quejo de que nunca encuentro nada «interesante» para comentar en mi sección, pero eso ya es cosa del pasado. En los últimos dos meses, las novedades se han agolpado en mi casillero, y me veo impotente para poder probarlo todo con profundidad. Así que primero hagamos el acuso de recibo...

En primer lugar, una buena noticia para los muchos seguidores de Warcraft II. Un juego de estrategia, lleno de simpáticos guiños, y que ha encandilado a todos aquellos a los que no les acababa de cuadrar el Command & Conquer. Este tipo de programas están en toda la moda, y la gran noticia en cuanto a Warcraft II es que acaba de salir al mercado en castellano, a nivel de textos y voces. Todo un detalle por parte de «Ubi Soft», con quienes volveremos en breves instantes.

«Virgin», por su parte, nos ha hecho llegar Daggerfall, o lo que es lo mismo, la segunda parte de Arena: The Elder Scrolls. un señor juego de rol, con mas de 400 megas de misterios, animaciones y presentación en 3D estilo Doom. El sistema de creación de personaje es tan prolijo que tardé más de media hora en prepararlo para poder empezar a jugar. Con eso os lo digo todo...

«TSR» ha cumplido también con su promesa, y nos ha brindado una copia de su Core CD-Rom Rules, el reglamento completo de AD&D en CD-ROM. Ya en su día probé la versión beta, y el resultado me pareció increíble, a pesar de que sólo funcionaba en parte. Es la herramienta definitiva para jugadores y máster; todo lo que puedas necesitar está aquí: tablas, reglas especiales, kits, generación de personajes y de dungeons, monstruos, etcétera. Tanto es lo que hay en este CD-ROM que prefiero

reservarlo para más adelante, tras haberlo estudiado con más aprovechamiento.

Y en cuanto al juego propuesto para este mes, agarraos bien al teclado, porque estoy segura de que va a revolucionar el rol electrónico tal y como lo conocemos. Se trata de Diablo, un desarrollo de «Blizzard» (los creadores de Warcraft) para «Ubi Soft», y que exprime al máximo las posibilidades de la moderna tecnología de ordenadores.

Por la historia no es, ya que se trata del clásico relato de espada y brujería en el que tú eres el héroe. El señor de las tinieblas de turno amenaza la paz y la vida en un ignoto universo fantástico, y nosotros hemos de partir en su busca, haciéndonos más poderosos a medida que progresa nuestra misión. Presupuesto que puede aplicarse al 97 por ciento de juegos de rol que podemos encontrar en el mercado.

Lo que ya no son tan normales son las exigencias de máquina de Diablo. Sabiendo que se trata de un juego creado en exclusiva para Windows 95, nadie se extrañará de que precise «de Pentium para arriba» y 8 MB de RAM (o sea, que si tienes 16, mejor que mejor). Diablo se sirve del famoso Direct X para W95, ese conjunto de rutinas gráficas que, según Microsoft, son el estándar para crear juegos rápidos y bonitos en este sistema operativo.

Tras la impresionante presentación, compruebo que, de entrada, puedes elegir entre guerrero, mago o ladrón. Lo dicho, muy tópico. No hay que generar personaje alguno, ya que de eso se encarga el programa. Pero cuando aparece la pantalla de juego principal... Amigos, esta modesta redactora estuvo a punto de ponerse de rodillas al PC y de darle las gracias a Crom por lo bien que se había portado con ella.

Diablo utiliza una perspectiva isométrica llena de colorido; los gráficos son pequeños, pero están soberbiamente detallados. A esto no es ajeno el partido

que Windows 95 sabe sacarle a una buena tarjeta gráfica. Mejor que explicarlo, que no sé si sabré, será intentar hacer una captura de pantalla...

Tras el primer paseo por el pueblo, descubrí que Diablo es casi igualito a mi queridísimo Dungeons of Moria, sólo que dotado de todos los adelantos posibles. Hay tiendas donde podemos comprar y vender lo que llevemos encima, para mejorar nuestro armamento y nuestro nivel económico. Dialogando con los PNJ obtendrás importantes informaciones, que te ayudarán a saber mejor quién eres y cuál es tu misión.

El sistema de lucha y de magia es muy sencillo de utilizar, a base de ratón. Nada más entrar al dungeon, apareció un grupo de murciélagos con bastante mala leche. A golpe de espada, me los quité de encima en un «plis-plas», y yo me las prometía muy felices. Algo más adelante, se me echó encima un grupo de esqueletos animados que deberían ser parientes de Rambo o algo así, porque no me dejaron decir ni mu... Y ahí sigo.

Otro de los grandes atractivos de Diablo es la posibilidad de multijugador; dos jugadores directos a través de red, cable serie o módem. Y cuatro simultáneos si dispones de conexión a Internet. Blizzard ha puesto en marcha un servidor gratuito en la Red, battle.net, donde puedes conectarte para jugar a Diablo. ¿Entendéis ahora lo que os decía de explotar al máximo las nuevas tecnologías?

De momento, mis planes incluyen el aprender mejor a combatir (se la tengo jurada a los esqueletos de marras) y, ya que dispongo de Internet, darme un garbeo por battle.net a ver qué tal. Algo me dice que me voy a divertir de lo lindo... Y si me queda tiempo, empezar a preparar el artículo del próximo número, para evitar aglomeraciones. Será hasta entonces.

—Laura Balestra

RUNAS Y PERGAMINOS



EL SACRIFICIO PEREGRINO

Baajo el título genérico de *El sacrificio peregrino* se encierra uno de los proyectos más ambiciosos que ha tenido oportunidad de contemplar el mercado nacional hasta la fecha: la elaboración de una saga épica narrativa completa cuya extensión aproximada será de quince volúmenes. Hasta el momento sólo han sido editados dos de ellos: *El titán y el bosque* y *El círculo de Koría*, pertenecientes ambos al llamado «segundo ciclo» de la saga.

Las obras en cuestión merecen comentarse por varios motivos. Y el primero de ellos es, sin duda, su propio autor. Tras el pseudónimo (o nombre, ¿cuál es la diferencia?) de Bel Atreides, autor de la saga, se esconde un joven autor «de la cantera», licenciado en filología semítica por la Universidad de Barcelona. La saga de *El sacrificio peregrino* no es su primera obra, pues Bel Atreides cuenta en su haber varios ensayos y numerosas traducciones, entre los que destaca una colección de artículos sobre Tolkien, además de dos libros de relatos (*Regiones Pise Ajenas* y *Una porción de océano en un tubo de cristal*). Pero hoy nos centraremos, por motivos más que interesados, en los dos primeros libros de *El sacrificio peregrino*.

Un segundo motivo para comentar esta saga es que su publicación supone la «primera» incursión de la editorial «Apóstrofe» en el mundo de la narrativa fantástica propiamente dicho. Y lo hace apuntando alto: la publicación de un ciclo de quince libros requiere de una gran confianza por parte del público y de un autor lo suficientemente prolífico e imaginativo como para hacer que la saga resulte creíble, a la vez que deseable. Eso es algo que editoriales con la misma ambición no siempre han conseguido, y no hace falta mirar muy lejos para darnos cuenta de ello. Sin embargo, «Apóstrofe» y Bel Atreides han cumplido con creces estos objetivos hasta el momento.

El tercer y último motivo, aunque no necesariamente por orden de importancia, es la obra propiamente dicha, eso es, *El titán y el bosque* y *El círculo de Koría*. Estas dos novelas inauguran el *Sacrificio peregrino* desde su segundo ciclo, tanto la editorial como el autor lo han elegido así (a pesar de tener ya ocho de los libros en preparación) por resultar el modo más fácil de presentar la saga ante el lector.

El titán y el bosque cuenta, principalmente aunque no únicamente, la historia de Inca, escudero de Brahma, Príncipe de Vantar, y de cómo el hallazgo de una legendaria espada cambiará su vida para siempre y abrirá sus ojos ante una nueva percepción del mundo. Por medio aparecerán multitud de personajes —reyes, soldados y héroes— que irán entrecruzando su vida con la de Inca, hasta un vibrante final abierto. Con *El titán y el bosque* se presentan, además, la mayoría de los elementos mitológicos y narrativos que se irán desarrollando en posteriores obras de la serie.

El círculo de Koría recupera algunos de los personajes del primer libro, e introduce muchos nuevos, todos ellos inmersos en su propia y particular búsqueda. Así, Abnuél, caballero de la Segunda Orden del Anillo, inicia una extraña peregrinación por la pirámide de Krissa. O Usha de Tauris, en continua lucha contra una enfermedad mortal que le aqueja, en la que únicamente cuenta con la ayuda de

mina a la perfección y que constituye la mejor tarjeta de presentación que puede enseñar este joven autor, para que se encuentre, con el tiempo, entre algunos de los mejores autores de narrativa fantástica contemporánea.

En su historia, tanto como en su estilo, transpiran las más variopintas influencias, que él mismo reconoce. Desde Frank Herbert (*Dune*) hasta Hegel (*Fenomenología del Espíritu*, entre otras muchas obras de capital importancia para la filosofía actual), el último filósofo romántico que supo construir un aparato total y coherente, donde las propias ideas evolucionaban en el hombre hacia la realización del espíritu. Sin olvidar Tolkien, el cual a estas alturas ya no necesita presentación, del que el mismo Bel Atreides reconoce que «sería un atrevimiento» comparar su obra con la del afamado autor.

Debido a lo variado de sus influencias y a la calidad de su pluma, no muy común entre las obras que últimamente se suelen usar como referencia para los juegos de rol, quizá la obra de Bel Atreides no vaya a gustar a todo el mundo, pero si algo es seguro, es que no dejará indiferente a nadie.

Por acabar con el viejo maestro, Tolkien decía que «Hacer un Mundo Secundario en el cual resulte creíble el sol verde... requerirá probablemente esfuerzo y reflexión, y exigirá sin duda una capacidad especial, una habilidad élfica». Pues Bel Atreides puede enorgullecerse de poseer toda la habilidad de un elfo. Tenemos el placer de contemplar las primeras pinceladas de un sol verde, que promete brillante, de la génesis de un mundo que bebe de la mejor tradición mitológica tanto oriental como occidental, entretejida con el hilo de una lírica tan

personal como fascinante. Ante nosotros, mediante la búsqueda particular de cada uno de los héroes, se abren nuevas sendas de exploración tanto literaria como espiritual, sendas que requerirán, posiblemente, de una segunda y aún de una tercera lectura de los libros. Pero para contemplar este sol verde en todo su esplendor habrá que esperar a la publicación de todos los libros de *El sacrificio peregrino*. Si los restantes alcanzan la calidad de los dos primeros, la espera, sin lugar a dudas, habrá merecido la pena.



su mente. Multitud de historias, aparentemente fragmentarias, desembocan en un único fin: la reconstrucción del reino de Eben, arrasado por misteriosas fuerzas (¿oscuras?) ya desde la primera novela.

Y poco más se puede explicar del argumento de estos dos libros, y no por falta de material, sino porque la mejor forma para hacerlo es, simplemente, leerlos. Lo demás sería una burda copia de los mismos.

En cuanto al estilo narrativo, una prosa siempre poética y a veces lírica, hay que decir que es un estilo que Bel Atreides do-

ASI FUE LA GEN CON 96

AL CESAR,

LO QUE ES

DEL CESAR

Otro año, otra GEN CON. Y ya van tres. Los aficionados al rol y a los juegos coleccionables de toda España volvimos a coincidir durante unos días en Barcelona. Ciertamente es que siempre nos juntamos más o menos en las mismas fechas y por idéntico motivo, pero ya tenemos el resto del año para poder ir a nuestro aire... La tan mentada afición volvió a reunirse alrededor de la mesas de juego para disfrutar del hobby sin complejos y sin cortapisas. Las partidas de demostración funcionaron a toda marcha, los campeonatos batieron récords de participación y la gente volvió a sus casas con la sensación de haber disfrutado «un año más de lo mismo». Lo de siempre, de acuerdo, pero que no deja de tener su tirón para la gente del rollo, que apunta en su agenda esta fecha y no la olvida con facilidad. Máxime este año, en el que, por un error, muchos pensaron que la GEN CON se celebraría durante la semana y no a finales, con lo que cundieron el desánimo y los macutazos. Bien, algo que ya está del todo establecido (a la tercera va la vencida, dicen por ahí) ha de cumplir con sus costumbres y sus rituales.

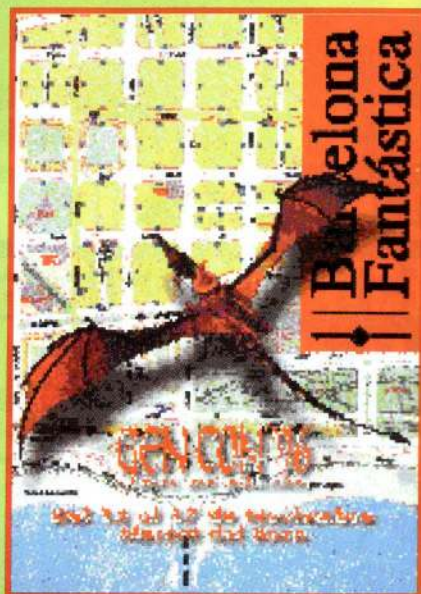
La redacción de **DRAGON** me ha pedido que me dirija a todos voso-

Noviembre del año 1996 será un mes muy recordado por los jugadores de rol debido a dos circunstancias muy especiales: el intenso frío y la celebración de la GEN CON '96, tercera edición de la gran fiesta del rol, plenamente consolidada en España. Para todos aquellos que no tuvisteis ocasión de asistir, aquí os ofrecemos la crónica más o menos subjetiva de lo que fueron y representaron aquellos tres gélidos días de noviembre.

tros desde el punto de vista de la organización de GEN CON, y que os explique un poco todo lo que sucedió entre bastidores. El resto seguro que lo conocéis de primera mano.

Al día siguiente de la clausura de GEN CON'95 nos pusimos a trabajar en la organización de la edición del año 96. El primer objetivo era encontrar un local de mayor tamaño que las Drassanes de Barcelona. La Sala Marqués de Comillas de las Drassanes tiene 1.800 metros cuadrados de superficie, que se revelaron insuficientes durante la GEN CON de 1995. El sitio es muy bonito y no está mal acondicionado, pero el espacio es el que manda. Teníamos que trasladarnos a un local más grande, era una necesidad perentoria que había que solucionar a toda costa. A pesar de lo que reza la propaganda oficial acerca de «Barcelona, Ciudad de Congresos», lo cierto es que, para montar un evento en la capital de Catalunya, uno tiene que hacer verdaderos malabarismos si quiere encontrar un local en condiciones. Es decir: o bien paga una desorbitada cantidad de dinero y alquila las Drassanes o el Palau Sant Jordi (por decir dos ejemplos, y donde se han organizado actividades mucho más peregrinas que una convención de juegos de rol), o bien va a morir a la Fira de Barcelona, donde también será debidamente exprimido por parte de sus responsables. Preguntadle si no a cualquier conocido que esté acostumbrado a ir a ferias profesionales.

La organización de GEN CON buscó el apoyo del Ayuntamiento



de Barcelona en este sentido, y no me duelen prendas al afirmar que lo encontramos, y pleno. El antiguo mercado del Born, lugar donde se habían celebrado, entre otras convocatorias, el Salón del Cómic, estaba «fuera de servicio», ya que se había cedido a la Universidad Pompeu Fabra para ampliar locales. Pasó el tiempo, y como la Pompeu no hizo nada con el lugar, el Ayuntamiento asumió de nuevo su disponibilidad. En fin, la historia es mucho más compleja que esto, pero el caso es que GEN CON estuvo ahí en el momento oportuno para lograr su utilización en los días clave. Tengo entendido que este año incluso se ha organizado una macrofiesta de fin de año allí y todo.

Nuestra buena estrella también llevaba aparejados sus correspondientes problemas. Durante los preparativos de GEN CON no pudimos comprobar las malas condiciones en las que se encontraba el edificio, hasta que no nos fueron entregadas las llaves del mismo una semana antes de la celebración del evento. Había goteras en el techo, la iluminación era inexistente, las puertas estaban soldadas, la caja de telefonía era inaccesible... A pesar de todo esto, la Concejalía de Juventud se volcó con esta modesta organización, intentando por todos los medios que el local quedara debidamente acondicionado en un tiempo récord. Sólo quedaba rezar para que no hiciera frío o lloviera... y llovió e hizo frío, mucho frío. Murphy había atacado de nuevo. Hacía tanto frío, que algunos amigos nos preguntábamos si GEN CON no quiere decir

GENte CONgelada y no GENeral CONvention. Fue el chiste de moda, que eclipsó a las hazañas de Chiquito de la Calzada y Lucas Grijander juntos.

Fue el fin de semana de noviembre más frío de los últimos doce años: la estadística nos jugó una mala pasada, es cierto. Pero os tengo que decir que el calor de la afición consiguió elevar el termómetro durante los diferentes campeonatos que se celebraron, gracias a todos y todas. En pocas convocatorias se puede contar con una gente tan entusiasta como vosotros, y eso es un auténtico lujo.

Lo peor del frío fue que, a pesar que la convención volvió a reunirnos a todos los aficionados, no tuvo suficiente poder de convocatoria entre los visitantes ocasionales, los cuales acostumbran a ser un 25 por ciento de la asistencia al evento. Este hecho repercutió en la venta de las tiendas, porque parece que vosotros vengáis a las convenciones sólo a jugar y no a comprar (si seguís así, lograréis que las tiendas se lo piensen dos veces antes de acudir a convenciones), lo cual es una pena.

RPGA

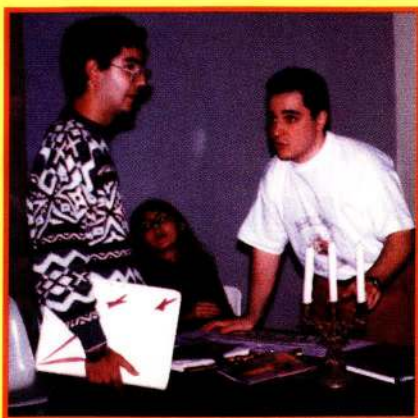
Otro aliciente de la GEN CON ha sido la presentación en sociedad de la RPGA, la organización internacional dedicada a la difusión del juego de rol. Todos los que vinisteis a la convención pudisteis informaros de su funcionamiento; si no lo tenéis claro, aún podéis dirigirlos a las siguientes direcciones: Apartado de Correos número 9, 08193 Bellaterra (España). E-mail: rpga@bbs-ce.uab.es.

Desde aquí quiero agradecer a toda su dirección la dedicación y saber hacer con la que están empujando la asociación. Con el debido respaldo de la afición, la sección española de la RPGA sabrá hablarle de tú a tú a sus homólogos en el resto del mundo, que es de lo que se trata.

AGRADECIMIENTOS

Aparte de agradecer la paciencia del «staff» de Ediciones Zinco, CEAC-Timun Mas y TSR con el responsable de la organización, este año no se me quedarán en el tintero las siguientes personas y entidades: Johnie, Cesc, Nyota y Toñi por organizar a «la Harka»; Tape «el Minion», Pere «el Peregrino», Gumi y Salva por volver a «amañar» los campeonatos; Cinto Domènec de Martínez Roca, y Carlos y Miguel Ángel, de Distrimagen, por su paciencia, comprensión y apoyo a la organización; los chicos de Farsa's por ser mis amigos y aconsejarme sólo lo suficiente; Carles, Eduard y Jordi, del Ayuntamiento, por ponerme las cosas fáciles; al Ignasi y la Laia, por improvisar un maravilloso bar en sólo cuatro días («in the ghetto!!!»); a todos los que hicieron posible la realización del catálogo, incluyendo los redactores, y a la gente de Vang (un saludo, Xavi Ayén); y sobre todo al verdadero responsable de todo lo que salió bien en la GEN CON (no este año, sino siempre): Dicky Miracle (Diqui Milagro, el hombre del tapiz que cuenta con el consejo diario del Rey Arturo). Hasta la próxima.

—Joaquim Dorca



LOS RUSOS LO

LLAMAN «EL

GENERAL

INVIERNO»

Cuando Luis Vigil me llamó para confirmar mi asistencia a la GEN CON, me dijo: «Ven bien abrigado: aquí hace un frío del carajo. Hay quien dice haber visto pingüinos.» Conociendo a Luis como le conozco, pensé por un momento que era broma. Luego descubrí que tenía razón, y sentí algo muy parecido a lo que, franceses primero y alemanes después, debieron experimentar en la campaña de Rusia. Un buen wargame sobre Stalingrado no podría haber tenido ambientación mejor.

Conozco bien el Borne, y sé que se hizo un esfuerzo sobrehumano para ponerlo a punto para las GEN CON, tras varios años de estar cerrado a cal y canto. En ese aspecto, la organización dio lo mejor de sí misma. Era triste ver que todos parecíamos PNJ en un rol en vivo sobre la vida de Amundsen, pero qué se le va a hacer. El entusiasmo lo puede todo, y cientos de irreductibles galos jugaron sus partidas, sus demostraciones y sus campeonatos sin preocuparse de la climatología.

Amigos, como cabía esperar, me los encontré por cientos. Estamos algo más mayores, más calvos y más gordos, pero no nos perdemos un sarao de estos ni pasándonos por el potro. Muchos me felicitan por mi primer año de casado y por mi trabajo al frente de **DRAGON**, lo que agradezco con sinceridad. Constató con agrado que los profe-



sionales tenemos más trabajo del que podemos asumir: «Farsa's» pasean ufanos su *Invasores*, «M+D» y «La Factoría» andan liados con *Warzone* y *G.U.R.P.S.*, «Joc Internacional» presenta *Mythos* en castellano, y los demás compañeros de oficio tampoco paran. Me tomo con filosofía el hecho de que el suelo está cubierto por una alfombra de sobres vacíos de *Magic* y *El Señor de los Anillos*. Donde hay cartas, hay afición, y dar el «salto» al rol no es tan difícil para los que se inician.

En los stands, las tiendas se afanan por ofrecer de todo. Tras dos vueltas completas, mi economía se siente amenazada por la compra de nuevos juegos, figuras de plomo, «trading cards» y alguna que otra maqueta. No sé si los demás visitantes compraron o no compraron, pero el caso es que yo casi me arruino. Había allí verdaderas gangas que no pueden encontrarse en otro sitio que no sea una feria como GEN CON.

Estoy de acuerdo con Joaquín en que el gran ausente no fue el jugador habitual, sino el público curioso. Un domingo soleado invita al paseo con los niños de la mano, viendo las muchas cosas interesantes que ofrece una cita de este tipo. Pero ya imaginaréis que este tipo de visitante prefirió quedarse en casa ante el cariz que tomaba el tiempo. Mala suerte. El futuro del rol está en los que aún no juegan, así que tendremos que esforzar-



nos todos un poco más en este año 97 para paliar este pequeño inconveniente.

Hubo muchas notas de color, como el rol en vivo de *Espada y Brujería* organizado por «Yggdrasyl», que llenó el Borne de gente más o menos disfrazada «a la medieval» y con armas de látex. En otro sitio más pequeño se hubiesen visto en un aprieto, dado el alto número de participantes. En el viejo mercado pudieron correr y luchar a sus anchas, sin molestar a la gente que andaba enfrascada en sus partidas y campeonatos.

En cuanto a opiniones sobre el conjunto, cada uno tiene las suyas. Yo ya imaginaba que el cambio de las Drassanes al Borne plantearía muchos problemas, igual que un hijo que crece. La organización puso todo de su parte para solucionar las muchas carencias del espacio, y su esfuerzo fue patente y muy loable. A pesar de ello, hay cosas contra las que no se puede luchar, aunque en próximas ediciones no nos pillarán desprevenidos.

La sensación general que obtuve de esta GEN CON es que el rol no está tan aletargado como muchos piensan, sino que sigue vivo y con ganas de decir la suya. Sólo que evolucionamos con el signo de los tiempos, y no nos quedamos parados «jugando a lo de siempre».

—Francisco José Campos



ALGO MAS QUE UNA VISITA DE CORTESIA

Si he de ser sincera, cuando puse el pie por primera vez en la GEN CON del 96 me sentí bastante desanimada. Aquel día hacía en Barcelona un día de perros: lloviendo sin parar y con un frío que hubiese helado hasta a las focas. Entré en el Borne, del que tenía recuerdos difusos de un año que asistí al Salón del Cómic. El local es un enorme mercado del siglo pasado, todo metal y vidrio, con grandes ventanas abiertas al exterior y unas corrientes de aire con las que se podría practicar el vuelo sin motor. ¡Qué mala suerte que hiciera tanto frío! El local es enorme, hay sitio de sobra para todos, y la ingente cantidad de mesas dispuestas empequeñece ante la magnitud del espacio. Las ediciones de Drassanes parecen de bolsillo comparadas con ésta, en la que hay sitio hasta para jugar al fútbol.

Sufro lo indecible cuando veo a másters y jugadores ataviados con parcas, gabardinas, bufandas y hasta guantes, sentados en sus mesas correspondientes, al pie del cañón, como los buenos. A pesar de la espantosa temperatura reinante, se ven pocos lugares vacíos, y el ardor

de la batalla fingida parece mitigar los meros problemas climatológicos.

Paseando por entre la gente me viene una idea a la cabeza. Creo que los jugadores de rol y los jugadores de cartas (que, por mucho que se empeñen, somos todos de la misma familia) se han reconciliado, y ven sus distintas partidas como algo complementario y no antagónico. Ciertamente es que el rincón habilitado para el campeonato de *Magic* era casi principesco (con columnas y todo), pero se trataba de una eliminatoria del campeonato mundial, y eso tiene su importancia. Las mesas en las que la gente jugaba a *Magic* o *El Señor de los Anillos* se alternaban pacíficamente con los campeonatos o las partidas de demostración de juegos más venerables: *AD&D*, *MERP*, *Vampiro*, *FanHunter*, *Cyberpunk*, etcétera. Me llamaron poderosamente la atención las nuevas cartas de *Mythos*, el juego de *La Llamada de Cthulhu*, que ya están en castellano, o las de *Expediente X*, aún no traducidas. E incluso me sorprendió ver que la gente sigue jugando a *Spellfire*. Vaya, parece que no soy un bicho tan raro como yo pensaba...

De las novedades, las que más grabadas se me quedaron (y perdón si me dejo otras) fueron dos. Por un lado, la *Iniciación al Juego de Rol* del *AD&D*, que tiene todos los números para ser conocido entre los habituales como «la caja amarilla», y cuyas partidas de demostración iban a toda máquina. Y por otro, un nuevo juego de «Farsa's Wagon», que rompe con su línea habitual, y que lleva

el sugerente título de *Invasores: La Conspiración Alienígena*. Una temática muy interesante para los tiempos en los que vivimos, casi al borde del milenio.

No faltaron tiendas, clubes, asociaciones y todo tipo de actividades, como la actuación de una colla de «dracs y diables» (dragones y diablos, una costumbre muy festiva y muy pirotécnica de gran arraigo en Catalunya). Si tengo que darle las gracias a la organización por algo, al menos desde mi humilde punto de vista, es por la presencia de dos stands concretos. Uno fue el de «Ubi Soft», que presentaban dos bombazos en materia de videojuegos, que es lo mío: *Warcraft II* en castellano, y la demo de un nuevo juego para Windows 95, del que os hablo más extensamente en mi columna, *Diablo*. Y el otro, el stand de Internet, donde pasé muy buenos ratos navegando arriba y abajo de la Red en experta compañía. Siento ser parcial, pero ya sabéis que si veo un ordenador, me tiro de cabeza a por él.

El frío remitió un poco el fin de semana, y la gente se animó a venir. Aún así, faltó mucha gente, aunque los muchos amigos allí congregados compensaron de sobras.

Me fui el domingo por la tarde tras haber jugado algunas partidas de rol y de cartas, sabiendo algunas cosas más sobre mi área de experiencia y, por encima de todo, con el convencimiento de que, donde hay rol, hay un entusiasmo y un cariño capaces de hacer frente a todos los caprichos de la madre Naturaleza juntos.

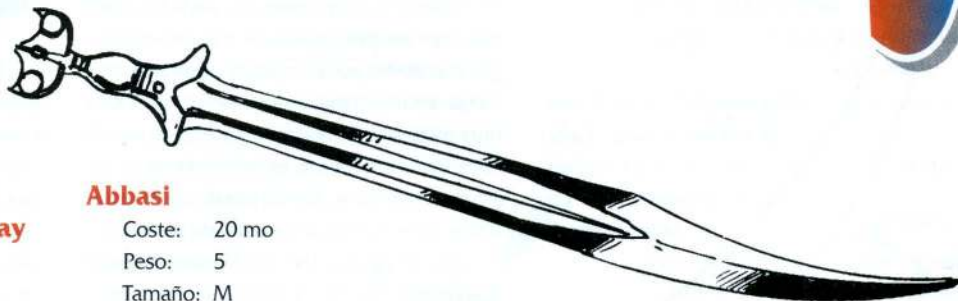
—Laura Balestra



Ruido de Espadas

**NUEVAS
HOJAS
EXOTICAS**

por Gregory W. Detwiler
ilustrado por James Holloway



Abbasi

Coste: 20 mo
Peso: 5
Tamaño: M
Tipo: C/P
Factor velocidad: 5
Daño P/M-G: 1d8+2/1d12+2
Cultura: rajput (India)

La abbasi es una de las varias versiones hindúes de la espada larga. La hoja está reforzada por franjas extra de metal perforado en uno de los lados, que por una parte incrementan el daño que causa y por otra disminuyen el riesgo de que se rompa durante la batalla. A causa del refuerzo de la hoja, la espada tiene una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra golpe aplastante.

Espada de antena (o Escalpelo)

Coste: 15 mo (adornada) u 11 (lisa)
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 5
Daño P/M-G: 1d8/1d4
Cultura: griega/lankhmara

Esta espada es ligera, básicamente es una hoja recta con una ligera curva en la punta, con unos salientes en forma de antena en la empuñadura como decoración. Los aficionados al último Fritz Leiber la reconocerán como la espada usada por el Cazador de Raton Gris, sin antenas.

Uso de pericia: El usuario tiene una bonificación de +2 en todos los quites.

Uso especializado: El factor de velocidad desciende a 4.

Espada bastarda china

Coste: 15 mo
Peso: 7
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 7 (a una mano) o 5 (a dos manos)
Daño P/M-G: 1d8/1d12 (a una mano) o 2d4/2d8 (a dos manos)
Cultura: china

Esta arma es una de las varias espadas utilizadas como brazos en las artes marciales chinas. Hecha de un metal más fino y con un borde más afilado que su homóloga occidental, es también más ligera y manejable, sin sacrificar ninguna parte de su poder.

Uso de pericia: La habilidad otorga una bonificación de +1 en todos los quites.

Uso especializado: Los especialistas operan bajo un factor de velocidad de 6 (a una mano) o de 4 (a dos manos).

Espada de guerra china

Coste: 15 mo
Peso: 6
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 6 (a una mano) u 8 (a dos manos)
Daño P/M-G: 2d4/2d4 (a una mano) o 2d6/2d6 (a dos manos)
Cultura: china

El juego de AD&D®, y los juegos de fantasía en general, tienen una variedad de espadas detallada en las tablas de equipo. Sin embargo, casi invariablemente, se trata de las espadas más comunes utilizadas en la Europa medieval, posiblemente con el añadido de unas pocas de las más famosas espadas orientales (la *katana* y la *wakizashi*) si alguna de las aventuras tiene lugar en el lejano este. Este artículo pretende remediar esta situación proporcionando una variedad de espadas de todas las culturas y todos los tiempos, desde la España celtibérica hasta las Filipinas. Algunas espadas serán muy adecuadas para algunas campañas concretas, tal como se presentan en los libros la *Edad de los Héroes* (antigua Grecia) o la *Gloria de Roma* (Imperio Romano).

En las siguientes descripciones el *coste* es el precio del arma en piezas de oro, mientras que *peso* y *tamaño* significan lo mismo que en las tablas de las listas de equipo del *Manual del jugador*. *Tipo* es el tipo de arma de que se trata, ya sea cortadora (C), penetradora (P) o una combinación de ambas (C/P). El *factor velocidad*, una vez más, es el mismo que en las tablas de armas del *Manual del jugador*, y lo mismo ocurre con el *Daño P-M/G*. Finalmente, *cultura* indica qué pueblos realmente utilizaron estas armas. En algunos casos, los caracteres que tengan habilidades o especialización en una arma en concreto obtienen beneficios añadidos a los usuales.

Esta es un arma cortante pura. Al igual que con la espada bastarda puede utilizarse a una o a dos manos. En aventuras en lugares salvajes, los PJs se darán cuenta de que funciona tanto como arma como en calidad de herramienta (al igual que el machete).

Espadas dobles

Coste: 15 mo (cada par)

Peso: 6 (cada par)

Tamaño: M

Tipo: C/P

Factor velocidad: 3

Daño P/M-G: 1d6/1d8

Cultura: china

Estas espadas cortas chinas se venden a pares. Cada una tiene un mango plano por un lado, permiti-

tiendo que ambas hojas se guarden en una única vaina. Esto implica una sorpresa desagradable si un enemigo cuenta simplemente las vainas para determinar cuantas espadas hay presentes.

Uso de pericia: El usuario puede atacar con ambas espadas sin penalización, sin importar el brazo que utilice.

Uso especializado: Los usuarios operan bajo un factor de velocidad 2.

Dusack

Coste: 12 mo

Peso: 4

Tamaño: M

Tipo: P

Factor velocidad: 4

Daño P/M-G: 1d8/1d8

Cultura: húngara/Este de Europa

El dusack está formado por la hoja y nada más, con un agujero en la base de la hoja que sustituye al mango. Se trataba de un arma favorita en los duelos y es más adecuada para ser utilizada contra los PJs en una aventura urbana o cortesana que en un campo de batalla o en una mazmorra.

Uso de pericia: Añadir una bonificación de +1 a todos los intentos de quite.

Uso especializado: Añadir otra bonificación de +1 a todos los intentos de quite, por un total de +2. También se reduce el factor velocidad a 3.

Espadín

Coste:

10 mo

Peso: 2

Tamaño: M

Tipo: C

Factor velocidad: 3

PM-G: 1d6/1d4

Cultura: Europa Occidental

El espadín tiene un aspecto parecido más bien a una aguja alargada con un mango de espada en un extremo, lo cual la hace útil sólo para ataques agresivos, y es, sin embargo, una de las pocas espadas que son vistas como adorno tanto como arma, y puede muy bien ser la única arma que un PJ puede llevar consigo cuando es admitido en el salón del trono en audiencia por el rey. El espadín es principalmente un arma de duelo.

Uso de pericia: Los que la usan obtienen una bonificación de +1 en todos los quites.

Uso especializado: El factor de velocidad se reduce a 2.

Falcón, persa

Coste: 12 mo

Peso: 4

Tamaño: M

Tipo: P

Factor velocidad: 4

PM-G: 1d8/1d6

Cultura: persa

Esta arma tiene una hoja más larga que su homóloga medieval europea, haciéndola más adecuada como arma militar (lo que es) que como arma de caza.

Falja

Coste: 18 mo

Peso: 7

Tamaño: M

Tipo: P

Factor velocidad: 8 (a una mano) o 6 (a dos manos)

PM-G: 1d8/1d12 (a una mano) o 2d6/2d8 (a dos manos)

Cultura: dacia/germánica

La falja era una espada de hoja escita utilizada por los dacios, que atacaron Roma en época de Trajano. Era tan letal que los romanos se vieron obligados a volver a fabricar los antiguos modelos de armaduras para proteger a sus soldados de sus golpes, sin hablar de lo de reforzar los escudos.

Uso de pericia: Cuando se blande a dos manos, la falja tiene una bonificación de +1 al impacto.

Franco-taupina

Coste: 15 mo

Peso: 3

Tamaño: M

Tipo: C

Factor velocidad: 5

PM-G: 1d8/1d12

Cultura: francesa

Esta rara arma medieval parece una espada larga, pero la parte frontal de la hoja se estrecha, afilándose hasta la mitad de la anchura de su base, adoptando una forma de púa adecuada sólo para ataques agresivos.

Glavelot

Coste: 35 mo

Peso: 12

Tamaño: M

Tipo: C

Factor velocidad: 9

PM-G: 2d4/3d6

Cultura: Europa Occidental

Básicamente, se trata de un falcón con la longitud de hoja de una espada bastarda, inmortalizada en la novela de Howard Pyle *Hombres de hierro* como la espada que utiliza el jefe de los villanos en el torneo final. Se puede usar sólo a dos manos. Algunas autoridades en la materia se refieren también a esta espada como la guisarme de mano.

Hegyster

Coste: 20 mo

Peso: 10

Tamaño: M

Tipo: C

Factor velocidad: 6

PM-G: 1d6/1d8

Cultura: húngara

Otro híbrido de la espada bastarda, el hegyster tiene una hoja como una lanza, lo que la hace adecuada únicamente para atacar. Casi siempre se utiliza en combate a caballo, y se sostiene como una lanza mientras el jinete carga contra su enemigo.

Uso de pericia: El que lo usa causa el doble de daño al final de una carga, sea cual sea el tamaño del enemigo.

Cuchillo Khyber

Coste: 7 mo
Peso: 2
Tamaño: M
Tipo: C/P
Factor velocidad: 3
PM-G: 1d8/1d6
Cultura: afgana

Se trata en realidad de una espada corta, con una hoja de 1 metro de largo y una de 30 centímetros. Su hoja tiene un nervio en forma de T extra grueso (1,5 centímetros) que proporciona una fuerza mayor que la que parece tener a simple

vista.

Uso de pericia: El cuchillo Khyber causa 2 puntos de daño extra al impacto contra enemigos humanos o humanoides que vistan armadura durante el ataque, debido a su hoja reforzada.

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 2.

Klewang

Coste: 12 mo
Peso: 5
Tamaño: M
Tipo: C
Factor velocidad: 5
PM-G: 1d10/2d4
Cultura: malaya

El klewang es un híbrido de machete y sable procedente de Malasia. Se reconoce fácilmente por su raro mango, que forma casi un ángulo recto con la hoja. En *Aventuras orientales* constituirá una espada adecuada para bárbaros de la jungla.

Kora

Coste: 18 mo
Peso: 8
Tamaño: M
Tipo: C
Factor velocidad: 9
PM-G: 2d6/2d8
Cultura: nepalí

La kora es la espada nacional de Nepal, hogar de los legendarios gurkhas. Es un arma puramente cortante, y tiene protecciones para las manos tanto en la parte superior como en la inferior del mango.

Kukri, de regimiento

Coste: 12 mo
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: C
Factor velocidad: 5
PM-G: 1d10/1d10
Cultura: nepalí

La kukri de regimiento es una versión alargada del famoso (y letal) cuchillo curvo de los gurkhas. En el mundo real, es un arma ceremonial, utilizada para bendecir al regimiento matando a un water buffalo de un solo golpe. Tan sólo se fabrica una por cada regimiento gurkha, para el propósito específico de efectuar la ceremonia de la buena suerte, o *dushera*. Este arma mide más de un metro de largo.

Machaira

Coste: 10 mo
Peso: 7
Tamaño: M
Tipo: C
Factor velocidad: 6
PM-G: 2d4/2d6
Cultura: celta/griega

Esta espada fue inventada por los antiguos celtas y subsecuentemente adoptada por los griegos. Era también conocida entre los griegos con el nombre de khopis, mientras que los romanos que se enfrentaron a ella en manos de griegos y de bárbaros —particularmente en la España celtibérica— la llamaron la *falcata*. Esta espada cortadora de inmensa hoja tiene una curva inversa a la de la cimitarra. Según los relatos bélicos, tenía una terrible capacidad de penetración contra las armaduras.

Uso de pericia: La machaira tiene una bonificación de +1 al golpe cuando lucha contra un oponente con armadura.

Gran espada manchú

Coste: 18 mo
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: C
Factor velocidad: 4
PM-G: 2d4/1d12
Cultura: china/manchú

Al igual que la espada bastarda china (ver arriba), ésta es otra espada china que se utiliza en las artes marciales. La hoja es ligeramente curva, lo que le proporciona más fuerza cuando golpea para cortar de arriba hacia abajo, lo cual la hace extre-

madamente letal.

Uso de pericia: El que la utiliza puede efectuar 3 puntos extra de daño por golpe a un enemigo de tamaño P-M

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 3.

Mel puttah bemoh

Coste: 30 mo
Peso: 12
Tamaño: G
Tipo: C/P
Factor velocidad: 8
PM-G: 1d10/2d8
Cultura: hindú

Esta arma del sur de la India es literalmente un estoque a dos manos, y de dos filos. Al igual que la kora (ver arriba), tiene protecciones para las manos tanto en la parte superior del mango como en la inferior.

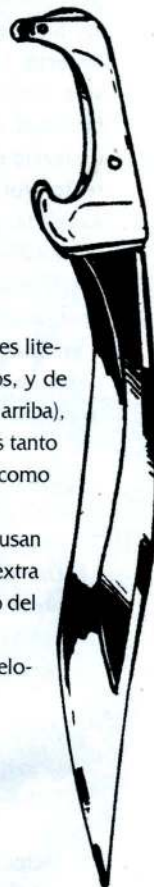
Uso de pericia: Los que la usan pueden infligir 2 puntos de daño extra por ataque, sea cual sea el tamaño del objetivo.

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 7.

Estoque

Coste: 12 mo
Peso: 3
Tamaño: M
Tipo: C o C/P
Factor velocidad: 4
PM-G: 1d6/1d6
Cultura: Europa occidental

Ésta es la espada para duelos por antonomasia. Al igual que ocurre con el espadín más pequeño (ver arriba), se trata más de una espada ornamental de la corte que de un arma a utilizar en aventuras serias o en batalla. Las versiones más antiguas son de doble filo, mientras que las más modernas son



meramente espadines alargados, únicamente adecuados para ataques agresivos. El daño es el mismo ya sea cortando o golpeando.

Uso de pericia: El que la utiliza obtiene una bonificación de +2 en todos los intentos de quite.

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 3.

Espada de silla

Coste: 60 mo
Peso: 15
Tamaño: G
Tipo: C/P
Factor velocidad: 10
PM-G: 1d10/2d10
Cultura: Europa occidental

La espada de silla es una espada a dos manos que se utiliza tanto para golpear como para cortar, si no más incluso. Su nombre viene dado por su vaina especial, que permite colgarla de una silla de montar para transportarla con facilidad. El extremo de la hoja es, hasta un tercio de la misma, más ancho que el resto, formando una cabeza de lanza alargada. Justo detrás de esta cabeza de lanza tiene un encaje que puede sujetar un travesaño. Esto sirve para el mismo propósito que las pantallas en una lanza o en una jabalina: evita que el arma penetre en el objetivo tan profundamente que sea imposible recuperarla de nuevo.

Uso de pericia: La espada de silla inflige 6 puntos de daño extra si el que la usa la utiliza en un ataque a golpe.

Uso especializado: Un especialista que efectúe una carga causa el doble de daño al final de la misma.

Seax, larga

Coste: 18 mo
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: C/P
Factor velocidad: 4
PM-G: 1d8/1d12
Cultura: franca/sajona/vikinga

La seax es una variante de espada larga utilizada por muchas tribus germánicas.

El último tercio de la hoja se afila lentamente hacia la punta. Aparte de disminuir ligeramente el peso de la hoja, también hace que la espada sea más fácil de manejar que la mayoría de espadas largas en un ataque a golpes.

Sica

Coste: 10 mo
Peso: 3
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 4
PM-G: 1d6/1d4
Cultura: Tracia

Ésta es una cimitarra de tamaño reducido. La utilizaban los tracios de la antigua Grecia, y era la principal arma de la clase «tracia» de gladiadores romanos. En las historias de Robert E. Howard sobre Kull el Atlante, también aparece, siendo la espada utilizada por los pictos en ese período.

Uso de pericia: Bonificación de +1 al quite.

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 3.

Tachi

Coste: 35 mo
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 4
PM-G: 1d10/1d10
Cultura: japonesa

Aunque los modelos más modernos de tachi son virtualmente iguales a la katana, los tachi antiguos era espadas rectas, aunque seguían teniendo el borde único, afilado como una cuchilla, y la punta cincelada de sus sucesoras. Los jugadores de *Aventuras orientales* que codicien armas mágicas deberían tomar nota de que, si éste fuera el caso, habrían muchas más tachi mágicas descansando en subterráneos, mazmorras, y otras ruinas antiguas, que katanas o wakizashi. ¡Escoge tus pericias en armas (y especializaciones) de acuerdo con esta premisa!

Espada tai chi

Coste: 12 mo
Peso: 3
Tamaño: M
Tipo: C/P
Factor velocidad: 3
PM-G: 1d8/1d8
Cultura: china



La espada tai chi es la última de las espadas chinas que aquí aparecen que se utiliza en las artes marciales.

Uso de pericia: El que la empuña obtiene una bonificación de +1 a los intentos de quite.

Uso especializado: El factor velocidad se reduce a 2.

Talibon

Coste: 17 mo
Peso: 5
Tamaño: M
Tipo: C/P
Factor velocidad: 6
PM-G: 1d8/1d12
Cultura: filipina

La talibon es utilizada por los nativos cristianos de las Filipinas. La hoja es pesada, con una ligera curva hacia el exterior en el centro que añade más fuerza al ataque a golpes. Al igual que ocurre con la klewan (ver arriba), se trata de un arma adecuada para los bárbaros de la jungla en las campañas de *Aventuras Orientales*.

Yataghan

Coste: 12 mo
Peso: 4
Tamaño: M
Tipo: P
Factor velocidad: 6
PM-G: 2d4/2d4
Cultura: Turca

La yataghan de hoja ancha es una de las principales armas de los guerreros turcos. Una especie de sable, lo más destacable es su hoja curvada hacia dentro, que fue diseñada para moverse con precisión en línea con el movimiento que efectúa con la muñeca quien la empuña cuando efectúa un ataque para cortar, permitiendo que toda su fuerza se descargue en el golpe. La mayor parte del peso de la hoja es también proyectado, añadiendo aún más fuerza a los cortes efectuados de arriba hacia abajo. Es adecuada para ser utilizada en las campañas de *AL-QADIM* ® en *Aventuras orientales*, incluyendo India y Europa del Este.

Uso especializado: El que la esgrime causa 2 puntos de daño extra.

A lo largo de la última década, Gregory W. Detwiler ha colaborado frecuentemente con la revista *Dragon* ® y con *Polihedron* ® Newszine.



UNA VISITA A LA CORTE

por Larry Granato
ilustrado por Lubov

Un tumulto en la puerta de la sala de baile llamó la atención de lord Chumley.

«¡Quiero ver al rey!» gruñía un impresionante bárbaro.

«¿Estáis citado?», contestó impasible el mayordomo.

«No», bramó el guerrero, «pero, ¿no está ahora concediendo audiencia en la corte? He repartido montones de oro sólo para llegar hasta aquí. ¡Soy un tipo importante!»

«¿De verdad? La corte no está hoy abierta al... público», contestó el mayordomo, mirando con desdén a la sudorosa figura. «¿Deseáis concertar una cita?»

«¿Para ver al rey?»

«Por supuesto que no. Para ver al lord chamberlain, que es quien decide quién puede ver a su alteza.»

«Vale. ¿Dónde está el chamberlain?», replicó el guerrero.

«En realidad, para concertar una cita con él debe hablar con su secretario.»

«Bueno, ¿dónde puedo encontrarle?», preguntó el guerrero, haciendo rechinar los dientes.

El servidor esbozó una tenue sonrisa. «Primero debéis hablar con el encargado de las entrevistas con el secretario.»

El bárbaro empezó a emitir un gruñido sordo. Chumley le reconoció de repente como uno de los héroes que había realizado la casi imposible tarea de recobrar el Sable de la Justicia Sublime de las manos del señor semioscuro. Se adelantó.

«Buen hombre, ¿podría tener unas palabras con vos?»

«¿Eh?»

El elegante aristócrata bajó la voz. «¿Veis a ese tipo alto de ahí? Es el primo favorito del rey. Si hablo con él, puedo conseguir una audiencia para esta noche.»

«¡Estupendo! Tengo algo importante para decirle al rey.»

«Naturalmente. Bueno, tal vez haya algo que podáis hacer por mí...»

La corte de un dirigente es el centro no sólo del gobierno sino también de la política, el arte, los espectáculos, la actividad social, y, por supuesto, de las intrigas. Aunque no parece ser un lugar adecuado para aventureros —no hay muchos monstruos—, en la corte existe un gran potencial de empeños interesantes. Además, a medida que la fama de los PJs crezca, llamarán la atención de los poderosos, y puede que sean requeridos para acudir a la corte, aunque ellos prefieran dedicarse a repartir hachazos contra dragones. Desafiar los deseos del rey puede ser peor que enfrentarse a unos cuantos horrores de aliento de fuego.

Incluso si los PJs no están interesados en las aventuras políticas, puede que visiten la corte:

* Para enterarse de las noticias y rumores recientes.

* Para entablar amistad con VIPs que puedan prestarles ayuda.

* Para encontrarse con sabios, magos, y con sacerdotes con conocimientos acerca de tesoros, monstruos, y magia.

* Para adquirir nombramientos, documentos, e identificaciones que les permitan viajar sin problemas.

* Para encontrar patrones, conseguir préstamos, o ayuda para llevar a cabo tareas tales como construir castillos o controlar negocios.

* Para conocer PNJs que puedan unirse a ellos.

Realizar todas estas actividades puede significar años de encuentros al azar, de viajes, y de búsqueda, mientras que, normalmente, son fáciles de conseguir en la corte.

El gobernante

El gobernante, la razón de ser de una corte, puede ser un rey, un emperador, un duque, un khan, o cualquier otro tipo de líder soberano. La personalidad del dirigente es la influencia más destacada de la propia corte.

El DM debe desarrollar el papel de los gobernantes de forma distinta a como lo hace con el resto de los PNJs. Éste es un carácter en que vale la pena ser sutil y complejo. Los gobernantes deben tener un porte calmo, regio. Para incrementar la sensación de misterio y majestad, el gobernante debe ser visto raramente por los PJs. Lo que éstos saben de él les viene dado mayormente por lo que oyen de los PNJs.

La corte

La corte está formada por el gobernante, su familia, cortesanos, visitantes, y un montón de sirvientes y soldados. Los familiares reales son las personas más prominentes después del propio gobernante. De entre ellos, el heredero es el más notable, aunque el/la consorte del gobernante es también importante. Aunque los parientes del gobernante a menudo disfrutaban de puestos en el gobierno, las fricciones en la familia pueden evidenciar que se mantiene a alguno de ellos apartado del poder.

Los cortesanos incluyen a los oficiales del gobierno y a los empleados de la casa real, además de los caballeros y nobles que deben lealtad

al gobernante. Se espera que todos y cada uno de los nobles importantes aparezca por la corte ocasionalmente, y muchos de ellos pasan la mayoría de su tiempo en ella. Hay mucha gente joven; los aristócratas envían a sus vástagos a la corte para educarse y para que aprendan las formas cortesanas.

Los visitantes tanto pueden ser VIPs tales como líderes religiosos, príncipes extranjeros, embajadores, caballeros famosos, y estudiantes, hasta gente corriente con negocios en la corte, como por ejemplo comerciantes que proveen suministros. Los sirvientes y soldados no son tan sólo los hombres del gobernante sino también los que acompañan a los cortesanos y visitantes. El tamaño de una corte puede variar entre cientos o miles de personas. (La gran corte de Luis XIV contaba con aproximadamente diez mil personas.)

Protocolo

El protocolo son las costumbres de rango entre los nobles. Determina la colocación en las ocasiones formales, qué inclinación o saludo hay que realizar, qué tipo de asiento corresponde a cada uno, etcétera. Dentro de cada categoría de nobleza hay también grados de antigüedad.

El gobernante es el prioritario, seguido de su heredero, su consorte, sus otros hijos legítimos, sus padres, el consorte del heredero y sus hijos, otros familiares cercanos, sus vástagos ilegítimos, los parientes más lejanos, los nobles de más alto abolengo y los príncipes extranjeros de visita, los nobles elevados y los caballeros de elite, magnates, nobles de rango inferior, hacendados, caballeros y plebeyos.

Influencia

Incluso en el caso de que no tengan ya un lugar en la corte, los PJs pueden obtener influencia que les permita conseguir favores de PNJs. La influencia se determina en una escala de cero a diez para cada carácter.

Tabla 1: Niveles de influencia

Influencia	Descripción
0	Desconocido
1	Reconocido
2-3	Muy conocido
4-7	Admirado
8-9	Cortesano favorito
10	Goza de la confianza del gobernante.

Los nuevos miembros de la corte normalmente comienzan teniendo influencia cero, pero el DM puede decidir determinar una influencia inicial superior para los

PJs que tengan un estatus social excepcional, prioridades, títulos, cargos, riquezas, propiedades de palacios y castillos, victorias militares, caridad, conexiones familiares, o reputación. (La reputación no es lo único que precede a la llegada de uno a la corte.) En cualquier caso, ningún PJ que nunca haya entrado en contacto con la corte podrá tener una influencia superior a 3 al inicio. El DM no debe indicar al jugador el nivel de influencia de su PJ sino establecerlo en secreto.

La influencia proporciona modificadores favorables a las tiradas de reacción, basados en la influencia del PJ contra el PNJ. Siempre y cuando el PJ tenga alguna influencia (una puntuación de 1 o más), obtiene una bonificación de +1. A medida que su influencia en la corte crece, su bonificación es mayor, dependiendo de quién sea el favor que debe obtener. Cuando un PJ con influencia entra en contacto con un PNJ que también la posee, calcula la diferencia entre sus puntos de influencia para determinar el valor de la bonificación a la tirada de reacción:

Tabla 2: Bonificaciones por influencia a las tiradas de reacción

Influencia PJ contra PNJ	Modificador Reacción
3 o inferior	+1
1-2 inferior	+2
Igual	+3
1-2 superior	+4
3-4 superior	+5
5 o superior	+6

Las tiradas de reacción deben realizarse según la tabla 59 de la *Guía del DM*. Si el resultado es «amistoso», el PJ consigue el favor que ha pedido. Si el resultado amistoso de la tirada es justo, el PJ consigue sólo un favor pequeño. Los resultados que excedan en 3 o más puntos el mínimo consiguen favores excepcionales.

Ejemplo: Un PJ con un Carisma de 12 puntos (sin bonificación) y una influencia de 4 puntos, pide a un cortesano PNJ con una influencia de 6 puntos que apoye su solicitud de concesión de tierras presentada al gobernante. El DM compara los puntos de experiencia (4-6 = -2) para determinar el modificador de reacción (+2) que aparece en la Tabla 2 de este artículo. Después de efectuar una tirada con un resultado de 9 sobre la Tabla 59 de la *Guía del*

DM, el resultado modificado es 7, apenas algo amistoso. El PNJ puede ofrecer al PJ un apoyo frío y distante. Imagina que el DM haya obtenido un resultado de 7 o menos, el PNJ puede ofrecer un apoyo entusiasta o incluso someterse a alguna pequeña molestia para ayudar al PJs a convencer al gobernante.

La forma de actuar es crucial para determinar las reacciones del PNJ, y el DM no debe permitir que los modificadores predominen sobre las malas maneras. Un PNJ sólo puede otorgar favores que estén a su alcance: el jardinero no puede montar un té con la reina madre. Las ideas acerca de los niveles de influencia y las impresiones no pretenden obligar a los jugadores a seguir un sistema rígido sino proporcionar una guía a seguir. Se pueden modificar según las necesidades del momento.

Favores

Los favores pueden utilizarse de muchas formas. La tarea puede realizarse apresuradamente o se le pueden otorgar consideraciones especiales. Se pueden hacer solicitudes extraordinarias. Los favores pueden servir para conseguir un trabajo, para salirse de algún problema, para conseguir audiencia, obtener información privilegiada, afectar al resultado de un juicio, y para ayudar a los PJs a tratar con los entresijos de la corte y del gobierno.

Los favores pueden también utilizarse de forma negativa, cancelando favores usados por otras personas.

Presentación a la corte

Cuando un carácter desea ir a la corte, debe ser presentado a la misma. Un PJ que ha llevado a cabo una misión importante puede recibir una invitación o ser llamado. Si éste no es el caso, debe tener un valedor en la corte para presentarle. Sólo alguien de influencia considerable (al menos 3) puede hacer de valedor. Los nobles de bajo nivel (influencia 0-2) sólo pueden acceder a la corte una vez al año, momento en que presentan sus respetos al gobernante; no pueden llevar amigos consigo. Los PNJs que presentan al PJ le están haciendo un favor. Naturalmente, se espera que el PJ actúe a la recíproca con un favor ulterior. Todo lo que el PJ haga afecta a su valedor.

Un día en la corte

Es tarea del cortesano esperar al gobernante. Debe estar preparado antes de que el gobernante ni siquiera se haya despertado. A pocos cortesanos se les permi-

te vivir en el palacio real, así que el PJ deberá trasladarse desde su propio alojamiento. Siempre hay alguien en la corte que nota el retraso o la falta de diligencia de un PJ.

Aunque parezca que un PJ en la corte podría hablar con el gobernante o con sus ministros en cualquier momento, éste no es el caso. Tienen programas muy apretados y no se ponen a charlar inútilmente con cualquiera que deambule por los pasillos.

El cortesano pasa la mayor parte de su tiempo con su valedor, su superior, o con los miembros de su camarilla. Cuando se encuentran en presencia

del gobernante, los cortesanos se agrupan según su rango, y los recién llegados están en la última fila.

Los cortesanos más favorecidos pueden asistir al gobernante tanto en cuestiones de estado como de asuntos mundanos. Es un gran honor atender personalmente al gobernante, incluso si ello significa sostenerle el manto, o servirle la cena. La razón es simple: permite que uno pueda murmurar un comentario al oído real.

Cuando el gobernante se ha levantado, informa a la corte su agenda del día. La corte se traslada a una gran sala, en donde sólo el gobernante puede tomar asiento. Un cortesano regula el protocolo, anunciando a los visitantes o las actividades. Las discusiones educadas son la actividad más común, aunque algunos pueden deslizarse a una habitación adyacente para jaranear o montar algún juego. El gobernante viene y va por el palacio, acompañado de sus ancianos consejeros. Los cortesanos de menor importancia pueden tener que esperar horas y horas antes de una audiencia, o puede que se les despida, citándoles para una fecha posterior. A veces toda la corte sigue al gobernante mientras él efectúa sus paseos.

Las comidas son asuntos de estado. Las comidas formales se llevan a cabo en un gran comedor. Se considera de muy

Tabla de actividades de la corte

El DM debe lanzar 1d100 cada semana para determinar la principal actividad de la corte disponible para los PJ que desean causar una buena impresión —o que planean interferir en el intento de algún otro.

01-05	Baile, mascarada, o fiesta
06-10	Banquete o festín
11-19	Ceremonia
20-23	Comisión o investigación
24-28	Concierto, actuación o espectáculo
29-31	Embajada, parlamento, o delegación
32-35	Festejo o festival religioso
36-43	Cacería o cetrería
44-48	Reunión del consejo interno

49-53	Audiencia pública, peticiones, y apelaciones
54-57	Papeleo
58-59	Parlamento o gran consejo
60-66	Audiencia privada o entrevista
67-70	Procesión, desfile, espectáculo, exposición o exhibición pública
72-72	Progresión o traslado de la corte
73-75	Aparición pública, apertura, dedicación o inspección
76-79	Recepción, presentación, demostración, o informe
80-84	Deportes y competiciones
85-89	Torneo, justa, o melé
90-91	Proceso o juicio
92-96	No hay una actividad especial (normalmente, simplemente hay apuestas y chismorreos)
97-00	Tumulto

mala educación excusar la asistencia a una de ellas, sea por la razón que sea. Los reyes tienen pesadas responsabilidades y a menudo desean gozar de un descanso en sus tareas de gobierno. Algunos gobernantes no permiten las conversaciones «serias» durante las comidas o en el transcurso de otras ocasiones sociales. Si el monarca o sus soplones oyen a algún cortesano «haciendo negocios» pueden haber reprimendas.

Parte del día está lleno de asuntos de gobierno. El soberano escucha informes, firma documentos, y ejecuta otros asuntos rutinarios. Los PJs que tengan una posición oficial deben proporcionar información relativa a sus tareas. Otra parte del día se dedica a las audiencias privadas. La mayoría de los gobernantes pasan algún tiempo dedicados a sus devociones religiosas. Los PJs que pertenezcan a la misma secta que el gobernante se encontrarán con la obligación de asistir a la capilla. Los asuntos personales y familiares seguro que ocuparán parte de la atención del gobernante, especialmente si su familia es amplia o beligerante.

El resto del día se llenará según el deseo del gobernante. Los juegos y las apuestas son intereses muy comunes, especialmente entre los cortesanos. Algunos

sionar y para aumentar su influencia.

Impresionar a la corte

Si el PJ impresiona a la corte lo suficiente, será adorado y gana temporalmente una mayor influencia. En la siempre cambiante atmósfera de la corte, ello no dura demasiado —aproximadamente un mes, en el mejor de los casos—. Si el PJ aumenta su influencia en dos o más puntos durante dos meses consecutivos, entonces recibe un aumento permanente de un nivel. El número de impresiones a la corte necesario para aumentar la influencia es igual al nivel de influencia real del PJ. Así, pues, a medida que el PJ es más conocido en la corte, se le hace más difícil aumentar su influencia.

Un PJ impresiona a la corte efectuando una tirada de habilidad para la pericia que corresponde con la actividad actual de la corte, o mediante una buena actuación de rol del jugador en alguna otra actividad. Si falla, significa que el PJ ha patinado (ver abajo).

La competencia

Hay mucha gente que intenta llamar la atención en la corte y el DM debe determinar el número de competidores y su nivel de habilidad. Por ejemplo, un PJ que demuestre su habilidad para el canto puede superar con éxito un chequeo de habilidad, pero si un PNJ obtiene una puntua-

gobernantes tienen algún pasatiempo favorito que se permiten con frecuencia, a menudo diariamente. Esto establece el tono de la corte: ¿Es el gobernante un cazador ávido?, o ¿pasa su tiempo en discusiones de teología?, o ¿querrá que se le entretenga? La Tabla de actividad de la corte puede utilizarse semanalmente para ver qué evento importante tiene lugar. Estas actividades proporcionan al PJ una oportunidad para impre-

ción mayor a la que éste PJ consiga, él es quien logra impresionar a la corte.

Interferencias

Los competidores puede que no sólo intenten superar la habilidad del rival sino que intenten también interferir en sus acciones. Un PNJ puede afectar a un PJ, o viceversa. Por ejemplo, un rival puede poner el pie cuando un PJ está llevando a cabo unos preciosos pasos de baile. El que interfiere debe realizar un chequeo apropiado de habilidad o de pericia (en este caso, un chequeo de habilidad para el baile o un chequeo de destreza). Si tiene éxito, la interferencia causa a la víctima una penalización de hasta +6 en el chequeo de habilidad) una penalización de +1 para cada punto en que el resultado sea inferior a su chequeo de interferencia). Un chequeo fallido por parte del carácter que realiza la interferencia significa que su acción es detectada; es un patinazo.

Patinazos

Pisar los dedos de los pies de una gran duquesa u olvidar inclinarse ante el gobernante antes de cenar son simplemente dos ejemplos de los muchos patinazos que uno puede cometer. Los siempre presentes chismosos extienden la historia de la pifia, y el carácter se ve ridiculizado por toda la corte. Un patinazo es justo lo contrario de una buena impresión —disminuye la influencia—. Se precisan sólo dos patinazos para reducir la influencia en un nivel. El efecto dura dos meses, pero si el PJ patina nuevamente durante este período, dura tres meses, y el PJ sufre una pérdida permanente de un punto de influencia.

Existe también la posibilidad de cometer un patinazo importante. Los patinazos de este tipo incluyen hacer una chapuza en alguna tarea importante, desagradar al gobernante, o cualquier cosa considerada insultante para el soberano. Un patinazo importante reduce la influencia del PJ a cero hasta que recupera el favor del gobernante. El PJ que no goce de favor puede ser expulsado de la corte.

Un paso por debajo de no gozar de favor se encuentra el caer en desgracia. Esta situación hace que el PJ pierda su rango, títulos, y cargos hasta que lleve a cabo alguna misión heroica. Normalmente sólo se cae en desgracia a causa de actos deshonorables o de cobardía. Los castigos más se-

veros incluyen el exilio o el encarcelamiento. Los exiliados son enviados a tierras extranjeras, y sus propiedades son confiscadas. Los prisioneros de rango elevado normalmente son bien tratados, pero siempre se les vigila muy de cerca. Esto varía según la situación política, y no es ningún secreto que se les asesina discretamente al cabo de unos pocos años de confinamiento.

Tapaderas

Los caracteres que cometen algún patinazo pueden intentar taparlo. El DM decide qué habilidades y qué tipo de actuación de rol pueden disfrazar el patinazo. Se puede intentar persuadir, sobornar, o intimidar, a los testigos; destruir, perder, o falsificar un documento. Los patinazos que tienen lugar en público no se pueden tapar pero se pueden disimular. Por ejemplo, un PJ que tropieza con su espada durante un desfile puede intentar hacer que su tropiezo parezca una graciosa voltereta. El PJ que logra disimular un patinazo en público impresiona a la corte en lugar de lo contrario.

Una tapadera con éxito cancela el patinazo, mientras que si se falla al intentar disimularlo se cuentan dos patinazos.

Otras formas de impresionar

Otros métodos de impresionar a la corte incluyen participar en la actividad favorita del gobernante y relacionarse con PNJ de estatus social elevado. Si la influencia de los PNJs supera la del PJ en 4 o más puntos, se les ha impresionado. Si el PNJ tiene una influencia extraordinaria (8-10), se le ha impresionado dos veces. Se necesitan muchos favores para ser visto con un individuo tan prominente.

Relacionarse con inferiores disminuye la influencia. Si un PJ es visto con alguien que no goce de favor o de rango muy bajo (influencia 0 y de clase social baja), es un patinazo.

El rol puede proporcionar otras oportunidades para causar impresión. La corte es especialmente sensible a los comentarios ingeniosos, las anotaciones inteligentes, y los consejos sabios. Las hazañas heroicas, los triunfos sobre los enemigos, y los rescates arriesgados son también buenas bazas.

Actividades de la corte

Las actividades son semanales. (Ver tabla de la pag. 27) las descripciones inclu-

yen referencias a las habilidades más adecuadas para causar buena impresión, cuando se utilizan con éxito.

Baile, mascarada, o fiesta

Los bailes de la corte son mucho más elegantes que las juergas de taberna a los que los caracteres están habituados. Cualquiera de las siguientes habilidades pueden utilizarse para ver si un PJ consigue impresionar: bailar, cantar, instrumento musical, oratoria.

Banquete o festín

Las cenas exquisitas son la marca que distingue a una corte refinada. Las pericias de cocinar y la oratoria pueden utilizarse para hacer una buena impresión. Un PJ podrá solamente charlar con las personas que se sienten cerca de él, y su situación dependerá del protocolo.

Ceremonias

Las ceremonias son omnipresentes en la corte. Incluyen armar caballeros, bodas, aceptar vasallajes, hacer juramentos, asistir a actos religiosos, otorgar recompensas, asignar cargos, sesiones de apertura del Parlamento, otorgar privilegios, firmar tratados, etcétera. Un PJ puede ser un participante o un organizador. Un participante puede realizar una tirada de etiqueta para llevar a cabo su parte de la ceremonia. Puede hacer una tirada adicional para realizar una buena impresión.

El organizador debe efectuar tres tiradas de etiqueta. El DM puede imponer modificadores basados en la complejidad de las formalidades (desde una bonificación de —1 para una ceremonia simple hasta una penalización de +4 para el más elaborado de los asuntos). Dos tiradas fallidas indican un patinazo; tres fallos significan un fiasco, y el PJ es expulsado.

Comisión o investigación

Las comisiones y las investigaciones incluyen tres posibilidades. El PJ puede ser nombrado para formar parte de un comité que lleve a cabo una encuesta pública, puede que se le encargue llevar a cabo una investigación secreta, o puede que él mismo se vea sometido a un escrutinio. La mayoría de los comités desempeñan tan sólo una labor nominal. Ocasionalmente algunos reciben el encargo de solucionar un problema, y se proporciona a sus



miembros un entorno y unos mandatos reales que les autorizan a enfrentarse a la situación. Una comisión especial envía al PJ a una misión confidencial. Se puede tratar de cualquier cosa, desde espiar extranjeros hasta verificar la lealtad de un noble. Si él es objeto de la investigación, el PJ es sospechoso de actividades turbias. Puede evitar un patinazo limpiando su nombre.

Conciertos, actuaciones o espectáculos

Los gobernantes desean que los espectáculos sean de calidad. El PJ puede ser un actor, un patrocinador, o un espectador.

El actor debe realizar dos tiradas de habilidad en canto, instrumentos musicales, malabarismos, o cualquier otra categoría adecuada. Si falla ambos, patina. Si supera los dos, una reacción favorable del gobernante significa que produce una buena impresión. Un éxito y un fallo indican una respuesta ambivalente (ni impresión, ni patina).

En calidad de patrocinador, el PJ contrata a un grupo de actores. Se efectúan tres chequeos de habilidad. Tres fallos indican que el gobernante se ofende y que el PJ es expulsado. Dos fallos significan un patinazo. Un solo fallo no produce penalización pero tampoco consigue impresionar. Si todos los chequeos tienen éxito, una tirada de reacción amistosa por parte del gobernante (incluyendo los modificadores por la influencia actual del PJ) resulta en una buena impresión.

Si es un espectador, el PJ puede intentar producir una buena impresión dando su opinión sobre el espectáculo. El DM debe determinar en secreto si el gobernante ha gozado del espectáculo. En la mayoría de los casos, un chequeo o dos de habilidad, superados por los actores, indican que el gobernante ha disfrutado con su actuación. Los gobernantes son notoriamente veleidosos en sus gustos, sin embargo, sí que pueden haber otros factores, tales como el asunto objeto del espectáculo, el humor actual del gobernante, etc.

Si el PJ coincide con la opinión del gobernante y lo dice con la suficiente elocuencia (realizando con éxito un chequeo de etiqueta), causa una buena impresión. Si el PJ coincide, pero el gobernante ha disfrutado con un mal espectáculo o le ha desagradado uno bueno, no causa ningún tipo de impresión —todo el mundo sabe que está siendo agradable para complacer

al gobernante—. Si el PJ no coincide con el gobernante y escoge la opinión «equivocada», es un patinazo. Si no está de acuerdo y tiene razón, la gente le admira en secreto por su coraje, pero sigue sin causar ninguna impresión.

Embajada, parlamentario, o delegación

Las relaciones exteriores son un asunto de vital interés nacional. Las embajadas permanentes son raras, así que la llegada de un nuevo embajador es una ocasión memorable. Los cortesanos quieren averiguar tantas cosas como les sea posible acerca del enviado, sus pretensiones, su fuerza, sus contactos (conseguir aliados es parte del trabajo de un diplomático). Las negociaciones se desarrollan normalmente en pequeñas reuniones durante períodos de varios meses. También pueden aparecer por la corte delegaciones de importantes grupos de la propia nación. Causa una buena impresión el PJ que consigue reunir mucha información, descubre a un espía enemigo, alcanza el mejor trato en una negociación, etcétera.

Apuestas

Las apuestas en juegos de cartas y dados son actividades populares en la corte. Hay una apuesta mínima (de 10–40 mo), y miles de piezas de oro pueden intervenir en una sola jugada. Se debe utilizar la pericia no en armas de apostar, pero habrán entre dos y cinco oponentes contra los que tirar, y algunos de ellos serán jugadores muy experimentados. Los PJs que ganan con regularidad impresionan.

Juegos

Jugar a juegos como el ajedrez, las damas, o el backgammon, es uno de los pasatiempos favoritos de la corte. Utiliza la pericia no en armas de apostar para determinar el vencedor. Sin embargo, un oponente puede ser un mal perdedor. Los malos perdedores harán cualquier cosa para ganar, incluyendo distraer a su oponente, tosiendo, tarareando, parloteando, etcétera. El PJ debe efectuar un chequeo de sabiduría para cada intento de distracción. En cada fallo, añade un punto a su tirada de pericia (hasta una penalización máxima de 4). Un PJ que derrota a un gobernante que es mal perdedor incurre en su desagrado.

Los ganadores consistentes consiguen impresionar, pero los malos perdedores nunca lo hacen.

Festejo o festival religioso

Los festejos son momentos de diversión y celebración. La corte se relaja; las rivalidades normales se suspenden. Es tiempo de reconciliación, de concertar casamientos, y otros asuntos gratificantes. Un PJ arreligioso, o que se ríe del festejo comete un patinazo.

Cacería o cetrería

La cacería es una de las actividades predilectas al aire libre. Los gobernantes normalmente tienen vastos terrenos de caza. Un PJ en una partida de caza debe efectuar un chequeo de habilidad en la caza para evitar percances (los accidentes son frecuentes). Si el chequeo tiene éxito, el PJ ha actuado adecuadamente. Puede efectuar otro chequeo con una penalización de entre —2 y —7, dependiendo de la dificultad de la caza, para intentar dar una imagen de cazador experimentado que cause una buena impresión.

Reunión del Consejo Interno

El gobernante y sus consejeros se reúnen para determinar la política a seguir. Se requieren de muchos favores para conseguir incluir la propuesta de un PJ en la agenda. Si la idea es aceptada y tiene éxito, el PJ impresiona; si falla, patina.

Audiencia pública, peticiones, y apelaciones

La audiencia pública permite que la gente corriente presente sus quejas o solicitudes al gobernante. Ello se realiza en forma de petición por escrito, ya que el gobernante no tiene tiempo para conversar con cada uno de los peticionarios. Las apelaciones son pliegos para cambiar decisiones previas.

Un PJ puede utilizar una audiencia pública para presentar su súplica. Los favores determinan si una súplica es realmente leída o simplemente archivada, y qué parte de la misma es aceptada en la decisión final.

Papeleo

El PJ recibe la orden de llevar a cabo papeleo administrativo. Puede tratarse de cualquier cosa, desde hacer un inventario hasta escribir un informe sobre la fabricación de queso en los Valles del Sur. Normalmente, se trata de la preparación y circulación de documentos relacionados con el cargo del PJ en la corte, si es que lo tiene, por lo que se trata

de una tarea que no interesa a nadie más.

Se pueden utilizar las pericias en no armas de leer/escribir o de burocracia. Un buen trabajo raramente implica una buena impresión, pero un esfuerzo chapucero provoca un patinazo. Puede aparecer alguna información interesante mientras se hurga en los archivos.

Parlamento, o Gran Consejo

Un Parlamento es una asamblea de nobles y de plebeyos que se realiza con el propósito de considerar una legislación propuesta por el gobernante, o de poner orden en algún otro asunto importante. Los Parlamentos se convocan únicamente cuando son necesarios. Alternativamente, puede realizarse un importante consejo acerca de temas religiosos, comerciales, u otros. Un PJ noble se sienta en la cámara alta del Parlamento. Los PJs que no son nobles, incluyendo los caballeros y gentiles, pueden presentarse a una elección para la cámara baja, como representantes de su ciudad natal. Las sesiones del Parlamento proporcionan la oportunidad de llevar a cabo cualquier tipo de politiquero. Normalmente existe tensión entre los legisladores y el soberano, puesto que el Parlamento concentra a poderosos líderes en un grupo cuyas prerrogativas no pueden ser negadas.

Audiencia privada o entrevista

El gobernante tiene una reunión privada. Se pueden utilizar favores para hacer que el PJ sea mencionado. En realidad, muchos favores pueden conseguir que el PJ tenga una audiencia. Una alternativa es una entrevista real, en donde el gobernante pide al PJ que efectúe una determinación personal de su capacidad y lealtad.

Procesión, desfile, espectáculo, exposición o exhibición pública

Este evento es una combinación de ceremonias públicas y de espectáculo (dura entre 1 y 4 días). Un PJ que tome parte en él debe efectuar una tirada de etiqueta, y algún otro chequeo de pericia (a elección del DM). Los organizadores deben efectuar tres tiradas. (Ver el párrafo dedicado a las Ceremonias.)

Progresión o traslado de la corte

Una progresión es un gran viaje real a través de todo el país, que permite al pú-

blico ver al gobernante, y al gobernante inspeccionar las provincias. Los cortesanos se alojan en el castillo del señor del lugar. Los suministros se requisan en la zona de los alrededores, así que todo el mundo espera que los PJs se muevan con rapidez. Los gobernantes pueden también trasladar la corte según la estación. El DM debe determinar qué chequeos deben realizar los PJs involucrados en esta operación para tener éxito.

Aparición pública, apertura, dedicación o inspección

El gobernante aparece en público. Si un PJ es elegido para llevar a cabo algún comentario inicial, debe efectuar una tirada de etiqueta y oratoria. Si ambas tiradas tienen éxito, impresiona. Si ambas fallan, patina.

Recepción, presentación, demostración, o informe

Un carácter es seleccionado para aparecer ante la corte. Se precisan tres chequeos de habilidad: uno de oratoria, uno de etiqueta, y uno relativo al tema a tratar (lanza la tercera tirada para eventos sociales). Dos o más fallos indican un patinazo; tres éxitos, impresionan.

Deportes y competiciones

Los deportes tales como el tenis, el golf, los bolos, los dardos, los juegos de campo, las carreras de caballos, la lucha, y otros, son muy apreciados por la corte. Un PJ puede participar en ellos utilizando sus pericias de correr, cabalgar, nadar, saltar, o cualquier otra apropiada a la ocasión. Los miembros de la corte a menudo realizan apuestas en los eventos deportivos. Los vencedores impresionan.

Torneo, justa, o melé

La corte disfruta de los hechos de armas llevados a cabo por valientes caballeros. El Combate Simulado puede juzgarse utilizando las reglas normales de combate, siendo el daño no letal. Los vencedores impresionan y ganan premios.

Proceso o juicio

El mantenimiento de la justicia es una de las principales responsabilidades de gobierno. Importantes decisiones nacionales pueden establecerse en los tribunales, se pueden reforzar algunas leyes penales,

y se pueden dirimir disputas entre nobles importantes. El gobernante o su legado actúan en calidad de juez.

La corte real sólo se ocupa de los crímenes importantes, incluyendo la traición, la rebelión, o cualquier cosa que mine la paz del reino y el estatus del gobernante. La traición puede ser resuelta por el gobernante de forma privada, con el acusado sentenciado cuando se han obtenido evidencias suficientes en su contra (tal vez después de una estancia en las mazmorras).

Algunos casos, sin embargo, implican decisiones controvertidas, o a personas populares. Bajo estas circunstancias, el gobernante convocará un tribunal de nobles y jueces para ver la causa. Los conflictos entre los nobles también son llevados ante un jurado. Hay diversas formas en que un PJ puede verse involucrado en un caso: primero, en calidad de acusado, segundo, como jurado o juez, y, tercero, como fiscal o abogado defensor.

Si un PJ es el acusado, su abogado puede utilizar tiradas de oratoria y de ley para convencer al tribunal. Estas pericias no cambiarán los hechos del caso, pero puede que consigan la absolución basándose en algún tecnicismo, o tal vez consiga reducir la severidad de la sentencia. En calidad de jurado o de juez, el PJ vota en contra del deseo del gobernante o de la opinión pública a su propio riesgo. Se pueden utilizar sobornos para obtener su apoyo.

Si un carácter actúa como defensor o fiscal y gana el caso, impresiona.

Tumulto

Un tumulto implica comportamientos ultrajantes, escándalos, asesinatos, accidentes, descubrimiento de un espía, latrocinio, duelos, utilización de magia ilegal, o cualquier cosa que rompa la rutina de la corte. Los PJs implicados en un tumulto pegan un patinazo hasta que aclaran su situación. Un tumulto también tiene lugar cuando el gobernante está de mal humor. No se puede impresionar, y cualquiera que pegue un patinazo es probable que sea expulsado, caiga en desgracia, sea lanzado a una mazmorra, o ejecutado.

Cuando no está en la corte, Larry Granato trabaja como programador de ordenadores en Denver, Colorado.

MAESTRIA DEL DM

por Keith Stroh

«A» significa PNJ

DM: –Vale, vuestro grupo acaba de regresar a la ciudad comercial de Baronvea después de una incursión exitosa contra Fenrik el Señor Lobo. ¿Qué hacen vuestros personajes?

Thanduz (un sacerdote): –Umm... ¿hay algún templo dedicado a mi deidad en algún lugar de la ciudad? Fenrik me hizo un mordisco que tiene mal aspecto, y quiero asegurarme de que no estoy contagiado de licantrópia.

DM (suavemente): –Sí que hay uno. Haces unas cuantas preguntas por ahí y te dicen que sigas la gran calle situada al norte de la Plaza del Mercado.

Solach (un ladrón): –Voy a echar un vistazo por la Plaza del Mercado. ¿Encuentro signos de actividad del gremio local?

DM (lanzando un dado): –Bueno, das una vuelta por el mercado atiborrado y te lo montas para localizar a un par de caballeros de difícil descripción que se acercan sigilosamente a un mercader obviamente próspero.

Sir Pelthan (interrumpiendo): –¡No me interesan esos ladronzuelos! Me voy a caballo a presentar mis respetos de caballero al duque de Baronvea; hace bastante tiempo que no he visto a ningún otro caballero de la Estrella. Además, tengo que hablar con él acerca de la extraña desaparición del caballero general de nuestra orden.

DM (dubitativo): –Umm, parece que el duque ha salido a cazar.

Sir Pelthan: –¿A cazar? ¡Pero si los dominios del duque están prácticamente rodeados de tierras pantanosas!

DM: –Bueno, ¿te creerías que ha sido llamado a otro lugar, en una misión diplomática?

Sir Pelthan: –¡Es ridículo! Pensaba que habías dicho que estaba cazando.

DM (timidamente): –Los duques normalmente son gente bastante ocupada, ¿sabes?

El juego se detiene mientras los jugadores empiezan a refunfuñar por la nueva carta de juego colectiva que están ansiosos de coger.

Lamentablemente, nada estropea más la diversión de un jugador que un DM que, obviamente, no está bien preparado, especialmente cuando están en juego encuentros con PNJs. En un mundo perfecto, los DM tienen todo el tiempo que necesitan para crear con consistencia PNJs creíbles que vivan en un mundo complejo y atractivo. El mundo real, sin embargo, las relaciones sociales, y las responsabilidades de la vida en general a menudo interfieren en el desarrollo de una campaña extensa.

¿Cómo puede, pues, un aspirante a DM crear con éxito un montón de PNJs completamente desarrollados y evitar el embarazo y confusión de no estar debidamente preparado? La respuesta es simple. Prestando atención a las tres aes –aspecto, actitud, y aspiraciones– un DM puede desarrollar fácilmente un PNJ importante y útil en sólo unos momentos.

Aspecto

El primer paso en la generación de un PNJ es simplemente describir qué aspecto tiene. El aspecto incluye los atributos físicos del PNJ –desde el tamaño hasta el color del cabello– así como sus características más relevantes. Normalmente no es necesario proporcionar absolutamente todas las características de los PNJs no aventureros. Los DMs faltos de tiempo deben establecer las estadísticas pertinentes para cada PNJ o simplemente determinar las que crean que tendrán un mayor impacto en la partida en curso.

¿Cuántas veces durante vuestros viajes a través de diversos mundos habéis topado con un mago borracho que eventualmente presta alguna ayuda al grupo? Este PNJ en particular se ha convertido en un carácter típico en los juegos de fantasía y en la literatura, así que presentarles a tus PJs otro mago viejecito y amable estropeará el impacto de la historia que pretendes plantear. El típico PNJ puede incluso parecer un «recurso» que enfríe la situación para tus jugadores expertos: «Oh, un viejecito amable

vestido con una túnica. Bueno, hablaré con él un rato para ver si tiene alguna varita o algún otro objeto que nos ayude a enfrentarnos con los trolls.» En lugar de un encuentro excitante con un individuo original que profundice aún más en la historia, toda la escena se convierte en una mera fachada transparente; los jugadores se ven arrancados de sus personajes y se dan cuenta de que son Jim, Mario y Eugenia, tres estudiantes de instituto que intentan resolver un rompecabezas antes de que llegue la pizza.

Sí, por otra parte, les dices que el viejo mago habla en un tono algo rasposo, y que tiene una esfera cromática que pulsa en el lugar de su ojo izquierdo, has convertido al típico PNJ en un ser mucho más interesante y memorable. La órbita pulsante del mago, y la historia de cómo se encontró con ella, puede incluso proporcionar un gancho para una historia intrigante de alguna aventura futura.

Otro elemento a tener en cuenta durante este punto de la generación del PNJ es la *localización física* real del PNJ. ¿Dónde vive? La gente usualmente está en sintonía con su entorno, así que, ¿por qué razón tu PNJ debería ser distinto? Los territorios salvajes, no explorados, raramente producen petrimetros de la corte o bribones errantes habituados a conseguir pasta fácil. Estos entornos más bien son hogar de tipos de corazón valiente y brazo fuerte. Piensa en el gobernante de una pequeña zona situada en un yermo helado. Es probable que este gobernante disponga de poco tiempo para dedicar a las delicadezas de la vida cortesana, ya que arrancar la existencia a los duros elementos que plagan esta tierra, y combatir con las fieras criaturas de los yermos, ocupa la mayor parte de su tiempo. Es probable que el PNJ sea una figura imponente, con un cuerpo musculoso y un bizqueo permanente causado por la reflexión del sol en el hielo soportada en sus numerosos viajes.

Otras localizaciones pueden también proporcionar elementos importantes para el desarrollo de los PNJ. Las ciudades tie-

Dragón

MAGAZINE



rbik

nen sus calles oscuras y sus mercados atiborrados, los bosques y las zonas rurales tienen sus particulares formas de vida, y los templos tienen sus húmedas criptas y bibliotecas tenuemente iluminadas. Simplemente, cualquier lugar puede ayudar al DM en la creación de un PNJ. La clave se encuentra en imaginar al PNJ interactuando en el entorno. ¿Qué efecto tendrá éste en su físico? ¿Endurecerán su cuerpo las condiciones duras de vida? ¿Pueden estas condiciones actuar en detrimento de la salud del PNJ? Éstas son las preguntas que el DM debe plantearse cuando esté creando un personaje no jugador.

Otro factor a considerar durante esta fase del desarrollo del PNJ es la *profesión* del carácter. ¿Qué es lo que hace para ganarse la vida? Tu respuesta tendrá un gran impacto en el aspecto del PNJ. Es bastante difícil descubrir a un carnicero entre una multitud (siempre y cuando no vaya cubierto de sangre de animal), y no todos los estudiantes tienen un aspecto pedante o demacrado, pero algunas profesiones sí que dejan marcas indelebles en la apariencia física de quienes las desempeñan. Por ejemplo, un herrero probablemente tendrá el torso superior bien desarrollado, especialmente los brazos, y un rostro enrojecido por el calor. El estudiante antes mencionado puede bizquear un poco de tanto leer tomos húmedos a la luz de las velas.

Estos trazos físicos pueden ser aún más pronunciados en los PNJ que escogen los viajes y las aventuras como forma de vida. Las aventuras son asuntos peligrosos, y esos pocos valientes que consideran que los caminos son su hogar es muy probable que luzcan unas cuantas cicatrices que lo demuestren. Además, las áreas en que el PNJ es experto eventualmente dejarán también sus marcas sobre éste. Aunque no es imposible que un bribón tenga un físico musculoso parecido al de un guerrero, los años de entrenamiento de las manos y los ojos para efectuar manipulaciones sutiles y actos de gran coordinación dejan poco tiempo disponible para que éstos estudien las artes de la guerra y se dediquen a desarrollar sus músculos. Asimismo, no todos los magos tienen que parecerse al flaco y debilucho joven Raistlin de las novelas de DRAGONLANCE®; sin embargo, sí es cierto que los magos pasan gran parte de su tiempo descifrando las profundidades inexploradas de la ciencia mística. Un legado tal se hará patente incluso en aquellos que ya

hace tiempo que dejaron atrás sus estudios. Una vez más, es importante tener en cuenta las ramificaciones físicas de la profesión de un PNJ mientras se está en el inicio del proceso de creación del mismo.

Finalmente, un DM debe tener en cuenta la edad del PNJ. ¿Está el PNJ disfrutando del mejor momento de la juventud?, o ¿hace ya tiempo que ha dejado atrás esos días despreocupados de juventud, y se encuentra en los años más «maduros»? Tal vez el PNJ oscila entre el borde de la senilidad y el chocheo de la vejez.

Las respuestas a estas preguntas tienen un profundo impacto sobre el aspecto físico del PNJ ya que proporcionan al DM combustible para efectuar su descripción. Por ejemplo, un DM interesado en el desarrollo de un tendero memorable raramente se apoya en un simple adjetivo como por ejemplo «viejo». En lugar de ello, el DM puede describir las arrugadas patas de gallo que forman como una red junto a los ángulos de los ojos del tendero, o se puede concentrar en el ligero temblor que caracteriza su voz. Otra vez, puede ser absolutamente imposible para el DM falto de tiempo detenerse en establecer los detalles con un rigor extremo; sin embargo, unos pocos momentos gastados en examinar la edad de un PNJ en desarrollo puede fácilmente proporcionar una o dos «claves» que hagan que el PNJ en cuestión resulte mucho más memorable.

Nueva visita al duque de Baronvea

Utilizando los métodos discutidos en este punto, un DM puede rápidamente generar el aspecto del (lamentablemente) incompleto duque de Baronvea. El DM sabe, según el ejemplo, que el duque reside en unos dominios rodeados de tierras pantanosas —un terreno bastante peligroso en el que establecerse—. Además, sabe que el duque es también un caballero de algún renombre. Estos dos hechos simples abren un abanico de posibilidades al DM:

Su gracia, el duque Willym Lonsold, señor de Baronvea y caballero del reino, disfrutó de una noble crianza inmerso en las artes prácticas del arte de gobernar y de la guerra. Su padre, un rico barón y caballero patrocinó el ingreso del muchacho en las órdenes de caballería. Allí, Willym recibió aún más entrenamiento en las nobles artes de la guerra. Pronto, el afortunado terrate-

niente recibió sus espuelas de caballero y comenzó una larga carrera de aventuras. La larga e incansable persecución de la justicia por parte de Willym, así como sus heroicas hazañas, no pasaron desapercibidas.

Unos cuantos años atrás, el rey elevó a sir Willym a la categoría de duque, otorgándole en calidad de feudo la creciente ciudad mercante de Baronvea, así como todas las tierras situadas a una semana de camino de la ciudad. El duque Willym se dedicó entonces a limpiar sus tierras de bestias peligrosas y de fieros monstruos que pusieran en peligro a sus súbditos. Bajo su guía, la ciudad de Baronvea prosperó.

El camino de la caballería obliga mucho, y se requieren varios años de entrenamiento y de preparación. Además, sir Willym tiene que haber emprendido aventuras durante algún tiempo para poder alcanzar al menos un nivel noveno —el nivel mínimo requerido para que un guerrero pueda obtener seguidores—. Así, pues, podemos asumir que Willym ya no es un hombre joven. Finalmente, ese entrenamiento intensivo y las experiencias obviamente peligrosas de sus aventuras deben haber dejado sus marcas en el caballero. Todos estos factores proporcionan una extensa inspiración al DM para la generación continuada del carácter:

Aunque ya no se encuentra en su mejor momento, Willym sigue siendo un luchador feroz. Su cuerpo alto y musculoso no se ha vuelto fofo como ocurre con tantos otros nobles; se mantiene en forma acompañando a sus hombres de armas en algunas expediciones peligrosas. Willym lleva largos sus espesos cabellos que empiezan a grisear, y una cuidada barba rojiblanca. Una larga cicatriz, que se dice que Willim recibió de un dragón rojo moribundo, cruza una de sus a menudo fruncidas cejas. El duque nunca va a ningún sitio sin Krystom, su espada solar +2.

ACTITUD

La actitud es el segundo punto en la generación de un PNJ; se refiere no sólo a la personalidad del PNJ sino a toda su forma de ver el mundo. ¿Cómo se ve el PNJ a sí mismo en relación a los demás? ¿Tiene fuertes odios o amores? ¿En qué cree, si es que tiene alguna creencia? ¿Hay algo que realmente le dé miedo o le aterrice? ¿Tiene algún rasgo o alguna característica ra-

ros? Éstas son las preguntas que hay que plantearse cuando se está desarrollando este aspecto del PNJ.

La *Guía del Dungeon Master*® proporciona una tabla muy útil para generar personalidades de PNJ que ofrece una ayuda ideal a los DMs faltos de tiempo libre. Sin embargo, estas ayudas del juego pueden a menudo convertirse en unas muletas. Aparte de introducir los efectos demasiado caprichosos del azar en la creación de la campaña (imagínate que el dado determina que nuestro noble y valiente duque de Baronvea era en realidad un cuervo, inmoral y canalla), muchas tablas generan el «qué», no el «por qué», ofreciendo simplemente unas «precisiones rápidas» de sólo una o dos dimensiones en la creación de la campaña.

Una tabla al azar puede determinar que un PNJ muestra unas tendencias lacónicas, pero el jugador no dispone de ningún tipo de pista que le indique por qué razón éste actúa lacónicamente. Es muy difícil representar el papel de un PNJ creíble sin ningún tipo de pista sobre su personalidad.

El *alineamiento* es un factor clave en la determinación de la personalidad e ideología de un PNJ. Una vez que el DM decide el alineamiento de un PNJ en concreto, dispone de una estructura de desarrollo sobre la cual construir una personalidad de alguna profundidad. Ello no significa que el alineamiento automáticamente determine la personalidad de un PNJ. Los jugadores expertos saben que el alineamiento no es una característica exacta. Los caracteres legales buenos no son siempre gente amable y deseosa de ayudar, siempre dispuesta a arriesgar su vida para prestar ayuda a un grupo de aventureros; en vez de esto, a veces pueden aparecer como seres arrogantes, groseros, y mezquinos. Asimismo, los PNJs caóticos malvados no siempre se manifiestan como la última encarnación de la maldad pura; a veces estos individuos pueden ser gentiles, e, incluso, amables.

Las ambigüedades que se encuentran en los grupos de alineamiento proporcionan al DM un gran margen de libertad para dar forma a la personalidad de los PNJs sin tener que recurrir a estereotipos desgastados. Por ejemplo, un DM sabe que un PNJ caótico bueno de alguna forma valorará la libertad personal y el concepto de individuo por encima de los conceptos y estructuras altamente desarrollados y rígidos que promueve «lo mejor para la mayoría». Esto

puede manifestarse en una miríada de formas distintas. El PNJ puede no demostrar más que desprecio hacia cualquier cosa o cualquier ser que represente o defienda los rígidos conceptos de la Ley, o puede que tolere tranquilamente una injusticia evidente, mientras, en silencio, trabaja para su eventual abolición. Tal vez el PNJ simplemente es perezoso y no desea ser molestado por las «responsabilidades cívicas» y por el trabajo. La lista de posibilidades es tan extensa como la imaginación del DM.

Cuando se examina el alineamiento en relación a la personalidad de un PNJ, es importante volver a incidir en la ocupación del carácter. Algunas profesiones refuerzan y alimentan las tendencias del alineamiento. Por ejemplo, un dérgico PNJ seguramente se involucrará más profundamente en la batalla entre el bien y el mal. Si este dérgico sirve a los poderes de la Ley y la bondad, puede ser más intolerante con la maldad y el caos. Los luchadores sacros, tales como los paladines y aquellos que se unen a templos y deidades, naturalmente se toman los asuntos del alineamiento muy en serio. Incluso algunos magos y bribones pueden que refuercen el grado en que el alineamiento influye en el desarrollo de la personalidad de un PNJ.

Una vez que el DM ha creado una estructura inicial, puede empezar a dar vida a la personalidad del PNJ. ¿Tiene el PNJ algún amor u odio fuerte hacia algunos individuos, criaturas, o situaciones? Tal vez el mercader caótico bueno de tu campaña desprecia los elevados impuestos que se recaudan para alimentar a la desmesuradamente institucionalizada burocracia de la ciudad. Los personajes que se crucen con el mercader mientras lleven a cabo cualquier tipo de asunto oficial (una misión o tarea a cargo del gobierno, por ejemplo) pueden encontrarse con una recepción bastante fría. Por otra parte, un leñador neutral, de otro modo poco amistoso, que se sienta fascinado por los «tipos faéricos» puede que proporcione muy contento un montón de información necesaria si le aborda un PJ elfo.

El DM puede también explorar otras facetas de la personalidad del PNJ, como por ejemplo la existencia de unos miedos profundamente asentados o de unas fobias intensas. En las manos de un DM con imaginación, estos factores no sólo añaden realismo y profundidad a un PNJ, sino que también influyen en el desarrollo de la

personalidad y en el color de las intervenciones del PNJ.

Considera el efecto que una fobia a las alturas puede tener sobre un fiero y orgulloso guerrero. ¿Intentará ocultarlo en un esfuerzo por mantener su dignidad y su reputación? ¿Lleva consigo, dicho guerrero, unos sentimientos de vergüenza profundamente arraigados? ¿Cómo reaccionará ante un grupo de PJs que intenten apuntarle a una peligrosa aventura que le conducirá a la cumbre de una inmensa montaña? ¿Actuará el guerrero a la defensiva? ¿Recibirá a los PJs calurosamente, o con beligerancia? Las respuestas a estas preguntas darán forma intensamente a la personalidad del PNJ.

El DM debe tener en cuenta también si un PNJ en concreto tiene o no alguna idiosincrasia. Añadir algunos extraños hábitos o maneras a un PNJ definitivamente le da vida de una forma muy efectiva. De forma ideal, estas idiosincrasias deben ser resultado de los elementos concretos que se encuentran en otras áreas del desarrollo del PNJ. Tal vez el luchador fóbico arriba mencionado rehúsa viajar a ningún lugar si no viste un gorro de muchos colores (y fácilmente detectable), parecido a un fez, que él cree que está permanentemente hechizado con un conjuro de *caída de pluma*. El alcance y la intensidad de estos extraños hábitos son prácticamente ilimitados. Es importante, sin embargo, incluirlos con moderación en cualquier campaña.

Un flujo constante de PNJ retorcidos, peculiares, y raros, disminuye su efecto total sobre los jugadores.

El duque Willym. Estudio de un caso

El duque, aparte de su pertenencia a un gobierno organizado y jerárquico, también pertenece a una sociedad rígidamente regimentada de guerreros dedicados a la defensa del débil y del desamparado contra las crueles fuerzas del mal. El DM decide que estos factores dictan que el alineamiento del duque es legal bueno, y luego continúa:

El duque de Baronvea cree fuertemente en los principios de la justicia y en la sabiduría de un gobierno estructurado. Los nobles tienen el sagrado deber de proteger y de gobernar con justicia a todos los que habitan dentro de sus tierras. Asimismo, siervos, ciudadanos, y vasallos, tienen la obligación de obedecer y servir a su señor. Según el punto de vista del duque, el cum-

plimiento de estos deberes representa la propia estructura de una sociedad justa.

En su calidad de caballero de la Estrella y de devoto seguidor de Palamabron, dios de la Justicia, el duque Willym es poco tolerante con las injusticias que proceden del egoísmo y la codicia. Sus juicios son rápidos, y sus sentencias a menudo son severas. A pesar de ello, la vasta experiencia del duque en aventuras en tierras distantes ha templado el acero de su rigor con la compasión. Todas las gentes de buen corazón que consiguen audiencia con Willym son tratadas con el calor y la cortesía que merece su posición social.

Lo que no saben la mayoría de sus súbditos es que la última misión del duque Willym acabó en tragedia. Un feroz encuentro con el dragón rojo khaerinoth acabó con la muerte de todo su grupo. Willym mató al dragón por sí mismo en combate uno contra uno; la batalla, sin embargo, dejó cicatrices en su ceja y en su espíritu. El duque Willym ahora tiene una verdadera paranoia contra todo lo que sea draconiano; está convencido que las crías de khaerinoth le perseguirán hasta darle caza. Sea cual sea la estación, Willym envía a un grupo de hombres a recorrer sus tierras para «vigilar dragones». Puede que incluso contrate a los PJs para que persigan a una bestia dracónica que cree que «incluso ahora acecha en el húmedo pantano que hay alrededor de mi castillo». Cualquier intento de disuadirle de sus creencias paranoicas resultará en furiosos rechazos y un posible enfado.

ASPIRACIÓN

Este tercer y último punto del desarrollo trata principalmente de las motivaciones del PNJ, sus sueños, planes, y deseos. En muchos aspectos, el contenido de esta sección surgirá con naturalidad de la información desarrollada en los dos primeros estadios de la generación. En este momento, el DM debería conocer el aspecto, personalidad, y filosofía básicos del PNJ; cualesquier otras consideraciones de las aspiraciones del PNJ deben ser consistentes con la información básica, no tendría sentido que un sacerdote leal a un dios de la guerra enano abogara por un tratado de paz con una gran comunidad de derros. Asimismo, es extremadamente inadecuado que el noble y justo duque de Baronvea se involucrara en un complot para destronar a un gobernante justo y efectivo.

Esta consistencia necesaria realmente hace que el estadio final de la generación de un PNJ sea muy fácil. El DM sólo tiene que hacer dos cosas para desarrollar las aspiraciones del PNJ. Primero, deberá tener en cuenta el rol final que el PNJ llevará a cabo en la campaña. ¿Se trata de un villano creado para una aventura o una serie de aventuras? Tal vez el PNJ actúa en calidad de hilo conductor de una historia o introduce un elemento importante o un tema en la campaña? A lo mejor su objeto es meramente añadir color a una escena o a un encuentro en concreto. Identificar con claridad el papel de un PNJ ayudará en gran manera a desarrollar sus aspiraciones, y, además, puede que colabore a ahorrarle tiempo al DM con prisas. Al fin y al cabo, no es realmente necesario crear un elaborado juego de motivaciones para un PNJ de que sólo tenga una aparición ocasional—sin importar lo prominente que sea en una aventura en concreto.

Cuando el rol del PNJ esté claramente identificado, el DM debe reexaminar los resultados de los dos primeros estadios del desarrollo del carácter. Las áreas tales como la edad, localización, ocupación, alineamiento, y los miedos, amores, y odios, especialmente intensos, afectan al desarrollo de las motivaciones de un PNJ.

Considera, otra vez, el ejemplo del mercader CB. Su odio por los «injustamente» elevados impuestos del tiránico gobierno de la ciudad ya ha sido desarrollado. El DM puede atenerse a este aspecto de la personalidad del mercader cuando lleve a cabo el desarrollo de sus aspiraciones. A lo mejor el mercader planea el derrocamiento del gobierno de la ciudad y quiere contratar a algunos PJs para conseguir información personal dañosa acerca de los miembros del consejo de gobierno. O tal vez espera recuperar las pérdidas financieras causadas por los impuestos mediante el aumento de los precios de algunos o de todos sus productos. El DM puede fácilmente extender este desarrollo inicial reexaminando algunos otros componentes del aspecto o de la actitud del PNJ; otra vez, las posibilidades son prácticamente ilimitadas.

Nobles ambiciones

El DM, dándose cuenta de que sir Peltan está extremadamente excitado por la desaparición del caballero general de la Estrella, decide extender este subplan para incluir al duque de Baronvea. Entonces

echa un vistazo a los otros estadios del desarrollo del duque para ver si hay ahí algo que pueda utilizar:

A pesar de la fiera lealtad del duque Willym hacia el rey, el noble y orgulloso guerrero no está demasiado contento con la primitiva (y apestosa) localización de su castillo. El pantano de Kador no es una residencia adecuada para el «León de Lonsold». Secretamente, Willym espera que el rey reconocerá una vez más sus elevados méritos y le otorgará unas tierras más hospitalarias que gobernar.

La reciente desaparición de lord Brion, el caballero general de la Estrella, podría constituir la oportunidad que Willym ha estado buscando. Lord Brion salió hace varios meses con el objetivo de destruir a Dornuea, la reina-bruja de Gwyryth. Debería haber regresado hace al menos dos semanas; probablemente lo ocurrido es que los hechizos de la bruja han demostrado ser demasiado para el caballero ya entrado en años. Ello deja a los caballeros de la Estrella sin un líder fuerte. Si Willym pudiera, de alguna forma, recuperar a Clarion, la espada tradicional del caballero general, podría ser elevado al liderato de los caballeros. El duque Willym obtendría entonces el gobierno de Thamdor, un magnífico castillo militar situado al norte de Baronvea. Willym podría entonces nombrar a su sobrino, Geoffrey, regente, en su nombre, de las tierras situadas alrededor de los Pantanos de Kador.

Estos pensamientos han estado dando vueltas en la cabeza de Willym durante algún tiempo, y haría cualquier cosa dentro de los límites del honor y la justicia para convertirlos en realidad.

Los PNJ son el principal recurso del DM; a menudo son el medio por el cual este guía, confunde, divierte, y recompensa a sus jugadores. Además, los NPJs añaden profundidad y sabor (siempre apreciables en una campaña continuada) a cualquier aventura. Es fácil ver, así, pues, por qué estos elementos tan importantes deben ser algo más que meros «recortables de cartón».

Un examen de las tres aes—aspecto, actitud, y aspiraciones—ofrece al DM un método rápido y efectivo para crear memorables PNJ tridimensionales.

Keith Strohm es editor de juegos en TSR Inc. Es una persona maravillosa y espera que algún día conseguirá la paz mundial.

el LIBRO de las ALMAS

por Robert S. Mullin
ilustrado por Scott Burdick

Era mediados de invierno, y la Luna lucía en el cielo, pendiendo en su completa terrible gloria como un gran ojo mediante el cual los dioses podían observar el mundo. Vientos helados azotaban las hojas marchitas que rehusaban soltarse de los troncos de oscuros árboles obscuramente retorcidos.

Se acercaba la medianoche cuando dirigí mi caballo hacia esa destartada ciudad. El lugar parecía desierto aparte de por unas ocasionales velas encendidas que parpadeaban a través de las rendijas de unas ventanas desvencijadas. Empujé mi corcel a través de calles llenas de un fango helado, pasé por charcos de hielo por el camino, laberinto lleno de baches y fisuras. Por centésima vez prometí bebida a mi caballo, pero el propósito que me había llevado ahí requería mi atención inmediata.

Cuando encontré el camino vi un sendero casi rodeado de una pantalla de enmarañadas enredaderas, dominé a mi caballo y desmonté. Mi paso provocó una nube de pájaros nocturnos que surgieron de un grupo cercano de árboles. El aullido de un lobo resonó entre el rumor de la tormenta que se acercaba.

En el fondo de mi corazón, anhelaba retroceder, pero la urgencia de mi misión me empujó hacia un destino desconocido. Aceleré el paso, andando con pies de pantera, abriéndome camino hacia una torre decrepita de piedra gastada por el clima y de mortero desmoronado. Aquí era donde encontraría respuestas, aquí donde encontraría algún indicio de mi objetivo —el Libro de las Almas—.

Aspecto

El Libro de las Almas es grande, de casi diez metros de largo, seis de ancho, y dos metros de grosor. No tiene ningún dibujo en las cubiertas ni en el lomo, y está completamente cubierto por una envoltura extraña, inidentificable, tan negra que parece devorar la luz. Es como si un pedazo de oscuridad de dentro de las estrellas de un cielo nocturno se hubiera arrancado y colocado alrededor del tomo. Las páginas del Libro son igualmente oscuras, pero las inscripciones caligráficas que hay sobre ellas arden con una luz plateada.

El Libro irradia un frío constante que produce vapores helados (parecidos al hielo seco) cuando es expuesto a climas cálidos. Este frío no es lo suficientemente fuerte como para producir daño al que lo soporta, pero es bastante evidente cuando se toca a piel descubierta.

Historia

Se dice que los Poderes Oscuros no van en busca de individuos de disposición siniestra para ofrecerles poder a cambio de misiones malvadas. En lugar de ello, vigilan y esperan, y cuando un tipo así lleva a cabo un acto malvado por sí mismo, los Poderes Oscuros le echan retazos de poder para arrastrarle aún más hacia el abismo. Los Poderes Oscuros crearon el Libro de las Almas para servir de cebo para las criaturas malvadas, pero cumple sus promesas con recompensas inesperadas.

Los Poderes Oscuros formaron el Libro de las Almas a partir de las Brumas, fundiendo y solidificando el vapor hasta que se transformó en una sustancia física. Apareció dentro de la Frontera Brumosa, y allí flotó como en su propio islote, esperando a ser encontrado por algún viajero incauto. La espera no fue larga.

Durante toda su existencia, el Libro de las Almas ha cambiado de manos incontables veces, y a la historia le resulta difícil seguirle la pista. Ciertamente, el «propietario» más conocido del Libro fue un tal Gwillam Dartram, de quien se dice que lo po-

seyó durante más de una década. Durante la mayor parte de ese tiempo, incluso consiguió resistir a su influencia malévola. Al final, sin embargo, las convicciones de Gwillam fueron destruidas por el Libro, y se transformó en lo que pasó a ser conocido como el Peón Oscuro.

Sorprendentemente, la manifestación del Peón Oscuro ha tenido lugar sólo una vez desde que el Libro de las Almas comenzó su existencia. Irónicamente, tuvo efecto durante los tiempos de la Gran Conjunción. A pesar de ello, sin embargo, no existe evidencia que sugiera que el Peón Oscuro pueda haber estado involucrado en la reforma de la Tierra de las Brumas después de ese evento, ya que se rumorea que justo antes de que la Gran Conjunción dividiera el semiplano, el Peón Oscuro visitó todas las islas de terror y el centro de los dominios que no cambiaron de forma cuando estalló la Gran Conjunción. ¿Coincidencia? No es probable. Pero, ¿fue el Peón Oscuro responsable de la desaparición de tantos dominios? Ésta es una cuestión que sólo los Poderes Oscuros pueden responder, y no son especialmente conocidos por su buena disponibilidad para revelar sus motivos.

Después de la nueva formación del semiplano, el Peón Oscuro desapareció, con su propósito aparentemente cumplido, aunque nadie aún ha determinado cuál pudo ser exactamente ese propósito. En su partida se llevó el Libro de las Almas, pero, en todos los dominios, comenzaron a aparecer informes acerca de algún que otro mago que poseía un «tomo bebedor de luz». Si esos informes realmente indican el regreso del Libro de las Almas, entonces es sólo cuestión de tiempo que el Peón Oscuro regrese también, y tan sólo los Poderes Oscuros saben qué propósito perseguirá en esta ocasión.

Contenido

El Libro de las Almas contiene una extensa selección de conjuros de mago, copiados ahí por magos que anteriormente

lo poseyeron. Cuando se debe incluir un nuevo conjuro en el Libro, aparecen mágicamente páginas en blanco, aunque parece que el Libro nunca aumenta su grosor. Los DM deben determinar qué conjuros están contenidos en el Libro, según sean apropiados a sus propias campañas. Se sugiere que los DMs sean generosos con su número exacto, puesto que han habido muchos «propietarios» a lo largo de la historia del tomo. Sin embargo, los DMs deberían refrenarse para no incluir aquellos conjuros que son extremadamente raros (es decir, raros en el sentido de que pocos lanzadores de conjuros los utilizan o saben siquiera que existen). Un pequeño puñado de este tipo de conjuros raros no influyen demasiado en una campaña, pero hay que evitar a toda costa mostrarse excesivamente indulgente con estos conjuros.

En cualquier caso, los conjuros contenidos en el Libro de las Almas no pueden volver a copiarse en otro libro de conjuros ni escribirse en un pergamino, ya que han sido alterados, y atados, al propio Libro. Esta restricción no significa que los lanzadores de conjuros no puedan idear versiones similares a los conjuros del Libro, considerando que han sido testigos de los efectos de cualquier conjuro en concreto de los contenidos en el libro.

La maldición

«El Libro de las Almas» es un nombre muy adecuado para este tomo nefasto, puesto que a medida que pasa el tiempo, el espíritu de su «propietario» se ve cada vez más encadenado al mismo. Por suerte para la mayoría de los seres, este peligro se limita a aquellos individuos que utilizan conjuros de mago (y deben memorizar este tipo de conjuros para hacerlo), incluyendo bardos, dragones, lichs, magos, etcétera (pero excluyendo a los Señores Oscuros, que no pueden utilizarlo). Así, pues, cada vez que alguien lanza un conjuro memorizado del Libro, el DM debe realizar una tirada secreta de poderes. En lugar de utilizar las tablas estándar para las tiradas falladas de chequeo de poderes, el DM debe aplicar los siguientes resultados cada vez que un chequeo de poderes relacionado con el Libro falla, y deben implementarse de forma acumulativa en el orden dado a continuación:

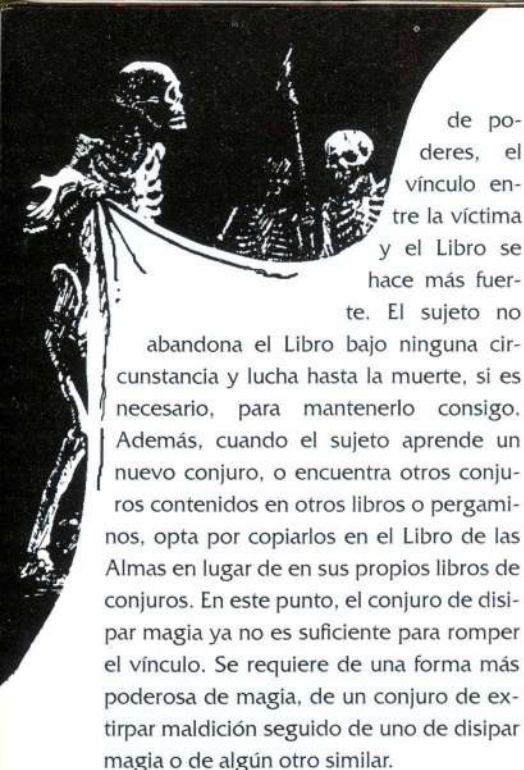
* Cuando un chequeo de poderes se fa-

lla por primera vez, el utilizar el conjuro se ve «encadenado» al Libro de las Almas y detesta separarse de él ni siquiera un momento. Para poder dejar atrás el Libro, el poseedor debe llevar a cabo con éxito un chequeo de sabiduría. Cada día que pasa separado del Libro el utilizador de conjuros debe realizar un nuevo chequeo de Sabiduría, pero con una penalización acumulativa de —1 por día. Así pues, el chequeo tiene una penalización de —1 al cabo de un día, —2 al cabo de dos días, —3 al cabo de tres días, y así sucesivamente. Ello continúa hasta que no se supera el chequeo de sabiduría, momento en el que el sujeto abandona cualquier cosa que esté hacien-

do y regresa de inmediato a donde está el Libro por la ruta más corta de que disponga. Si otros intentan evitar que el sujeto regrese, recurre a la violencia para hacerlo. Sin embargo, el lanzador de conjuros aún no está por completo en manos del Libro de las Almas, y un simple conjuro de disipar magia puede romper la maldición que le ata al tomo.

* Cuando se falla un segundo chequeo





de poderes, el vínculo entre la víctima y el Libro se hace más fuerte. El sujeto no

abandona el Libro bajo ninguna circunstancia y lucha hasta la muerte, si es necesario, para mantenerlo consigo. Además, cuando el sujeto aprende un nuevo conjuro, o encuentra otros conjuros contenidos en otros libros o pergaminos, opta por copiarlos en el Libro de las Almas en lugar de en sus propios libros de conjuros. En este punto, el conjuro de disipar magia ya no es suficiente para romper el vínculo. Se requiere de una forma más poderosa de magia, de un conjuro de extirpar maldición seguido de uno de disipar magia o de algún otro similar.

* Cuando se falla un tercer chequeo de poderes, el utilizador de conjuros comienza a copiar los conjuros de su propio libro de conjuros en el Libro de las Almas, ya que «se da cuenta» de que guardar todos sus conjuros en un mismo lugar hace más fácil manipularlos. Cuando todos sus conjuros han sido añadidos al Libro se deshace de su propio libro de conjuros y utiliza exclusivamente el Libro de las Almas cuando debe memorizar un conjuro. El sujeto se hace cada vez más codicioso con respecto al Libro, rehusando dejárselo ver a nadie que no conozca. En este punto del proceso de la maldición, el poder malvado que ata a la víctima al Libro sólo puede ser roto mediante un conjuro de deseo limitado o por uno más poderoso.

* Cuando se falla un cuarto chequeo, la víctima empieza a creer que existen fuerzas que desean hacerse con el Libro. Ya sea esta noción real o imaginaria, la víctima saca sólo el libro en compañía de amigos muy cercanos. Sin embargo, se muestra particularmente receloso con cualquiera que pueda utilizar el Libro, incluso si se trata de amigos o familiares. En este punto, sólo un conjuro de deseo puede romper las ataduras que el Libro ha creado alrededor de su víctima.

* Cuando se falla un quinto y último chequeo de poderes, el sujeto está irrevocablemente atado al Libro de las Almas, y se transforma en el Peón Oscuro (ver más abajo). Si la víctima es un PJ, el carácter se transforma en un PNJ bajo el control del DM, ya que cualquier acción que emprenda el carácter estará bajo la dirección de los

Poderes Ocultos. En este punto, sólo tres condiciones pueden romper el vínculo entre el Libro y su víctima, no se le pueden oponer deseos.

La primera condición requiere que la víctima escape del semiplano del Terror. Ello no es fácil, por supuesto, ya que los Poderes Oscuros controlan directamente a la víctima y le impulsarán a evitar cualquier salida. (O simplemente cerrarán cualquier salida que exista.)

La segunda condición es que los propios Poderes Oscuros renuncien a su control sobre la víctima, pero, una vez más, ello no es muy probable (según descrito en «el Peón Oscuro»).

La condición final y la forma más accesible de romper las ataduras que sujetan a la víctima al Libro de las Almas es destruir el propio Libro, aunque no es fácil conseguirlo. Las guías básicas para destruir el Libro de las Almas se proporcionan más abajo.

Ten en cuenta, sin embargo, que si el vínculo se destruye en cualquier punto que conduzca hacia o durante la transformación de la víctima en el Peón Oscuro, los chequeos de poderes especiales detallados anteriormente vuelven a comenzar, en caso de que la víctima continúe utilizando el tomo.

Destrucción del Libro de las Almas

El Libro de las Almas está directamente vinculado al propio semiplano, que a su turno, lo está a los Poderes Oscuros. Al igual que los Señores de los Dominios, el Libro es una herramienta de los Poderes Oscuros, un agente a través del cual pueden influenciar directamente sobre el semiplano y al mismo tiempo permanecer tras la escena tal como desean habitualmente. Como con todas sus herramientas, los Poderes Ocultos no se muestran muy dispuestos a dejar que el Libro escape de sus garras, y tampoco permitirán fácilmente que sea destruido.

Sin embargo, los que descubren el Libro normalmente no conocen estos hechos. Para ellos, el Libro puede ser destruido como cualquier otro libro de conjuros, ya sea el método a seguir la inmolación, hacerlo pedazos, o lo que sea. Los Poderes Oscuros saben que no es así, por supuesto, y han impuesto sus propios términos, detallados como sigue:

Si cualquier forma de ataque no mágico consigue destruir el Libro, éste vuelve a tomar exactamente la misma forma al cabo de un día, apareciendo en un lugar al azar dentro del semiplano. A menudo, los Poderes Oscuros hacen que el Libro vuel-

va a tomar forma en algún lugar en donde aquellos que lo destruyeron es casi seguro que lo encontrarán, como por ejemplo en donde éstos duermen, en su campamento, o, como en el caso de una hechicera, en su plato cuando se sentó a cenar. Esta última es una ocurrencia rara, sin embargo, ya que los Poderes Oscuros normalmente reservan estas demostraciones a los que muestra arrogancia por su «victoria».

Si es destruido por un efecto mágico, el Libro vuelve a tomar forma como antes se ha descrito, pero el proceso requiere de un número de semanas igual al nivel de habilidad del efecto utilizado contra éste. Así pues, si el Libro es destruido por una bola de fuego procedente de una varita de bolas de fuego, vuelve a tomar forma al cabo de seis semanas, ya que dicha varita funciona al nivel 6 de habilidad. Pero si es destruido por un conjuro de bola de fuego lanzado por un mago de décimo nivel, no vuelve a tomar forma hasta al cabo de diez semanas.

Destruir el Libro de las Almas no es asunto fácil, y para expresar esta dificultad, el Libro recibe una bonificación de +5 a sus tiradas de salvación contra todas las formas de ataque utilizadas en su contra. Si el Libro está sujeto a una forma de ataque que normalmente no permite ninguna tirada de salvación, dispone igualmente de una tirada de 10 (aunque la bonificación de +5 no es aplicable en estos casos).

Por supuesto, debería resultar obvio que el Libro de las Almas no puede ser destruido permanentemente por métodos estándar. Debido al profundo, tripartito vínculo que conecta el Libro, el semiplano, y los Poderes Oscuros, el Libro de las Almas puede ser verdaderamente destruido sólo si los tres lo son —y esto es algo que ningún PJ o grupo de PJs debería nunca poder conseguir, sin tener en cuenta sus deseos personales o los argumentos de los jugadores en contra de este hecho. Sin embargo, incluso una destrucción temporal del Libro rompe cualquier atadura que pueda haber formado contra una víctima mediante el fracaso del sujeto en superar los chequeos especiales de poderes detallados más arriba.

El Peón Oscuro

El Peón Oscuro es el nombre «inmencionado» que se da al que ha sucumbido a los cinco chequeos de poderes relacionados con el Libro de las Almas. Sirve como una

especie de heraldo a los Poderes Oscuros, un operario encargado de cumplir sus deseos. Y puesto que los Poderes Oscuros son realmente inteligentes en sus tareas, el Peón Oscuro es simplemente un catalizador a través del cual ellos pueden influir en el semiplano.

El Peón Oscuro también sirve como protector y guardián del Libro de las Almas y debe llevar consigo el Libro en todos sus viajes. Hace todo lo que está en su mano para mantener el Libro a salvo, puesto que el Libro es lo más importante para los Poderes Oscuros. A sus ojos, el Peón es desechable, ya que si resulta destruido, el Libro siempre puede «crear» un nuevo Peón Oscuro mediante un huésped distinto. Pero si el Libro es escondido de forma que no pueda ser utilizado, o es temporalmente destruido (un efecto extremadamente poderoso puede evitar que el Libro vuelva a tomar forma durante varios meses), los Poderes Oscuros pierden el potencial de tener un poderoso agente en el Peón Oscuro. Por ello, los Poderes Oscuros son absolutamente capaces de sacrificar al Peón Oscuro para poder salvar el Libro.

Debido a la influencia de los Poderes Oscuros, el Peón Oscuro conserva poco de su antiguo yo, transformándose en una personalidad completamente nueva, aunque su apariencia física siga siendo prácticamente la misma. Cualquier cambio en la apariencia de la víctima de es de un tipo más intangible, como por ejemplo un brillo malévolo en los ojos, un rictus siniestro en su sonrisa, un suave presentimiento de gracia en sus movimientos, y cosas así.

En términos del juego, el Peón Oscuro tiene las mismas habilidades que su antiguo yo. Sus habilidades, puntos de golpe, CA, tiradas de salvación, etcétera, no cambian a causa de su transformación, excepto en lo detallado a continuación:

* El Peón Oscuro puede lanzar cualquier conjuro contenido en el Libro de las Almas, sin tener en cuenta su inteligencia, nivel, raza, o clase, de su antiguo yo. Además, estos conjuros son lanzados a voluntad, y con la frecuencia que desee (aunque no puede lanzar más de un conjuro a la vez). La habilidad de lanzar conjuros del Peón Oscuro se ve aumentada hasta el nivel 20º (si normalmente es de un nivel inferior a éste), en cuanto a lo que concierne a nivel de conjuro, daño, área de efecto, etcétera.

* El Peón Oscuro no necesita dormir o alimen-

tarse, ya que se sostiene mediante su vínculo con el Libro de las Almas.

* El Peón Oscuro es inmune a todas las toxinas y enfermedades.

* El Peón Oscuro es inmune a los efectos de las formas de calor y frío normales, producidas por el clima, como por ejemplo, al frío del ártico, o al sofocante calor del desierto. El calor y el frío mágicos afectan al Peón Oscuro con normalidad.

* El Peón Oscuro deja de envejecer (A opción del DM, ello puede extenderse hasta incluir la inmunidad a los efectos mágicos que aumentan o disminuyen la edad, como por ejemplo una poción de longevidad, o el ataque de un fantasma envejecedor).

El Peón Oscuro puede reconocer instantáneamente a los Señores Oscuros, sin tener en cuenta ningún tipo de disfraz que puedan llevar (incluyendo conjuros o poderes naturales para cambiar de forma). Sin embargo, los Señores Oscuros reconocen al Peón Oscuro con la misma rapidez, aunque sus reacciones hacia él dependen de las circunstancias del encuentro. Esta habilidad para el reconocimiento es debida al vínculo entre el semiplano y los Poderes Oscuros que los Señores y el Peón comparten. (A discreción del DM, el reconocimiento innato puede extenderse a otras criaturas o seres que tengan una conexión similar con el semiplano y/o con los Poderes Oscuros, tales como los demonios, muertos vivientes poderosos e inteligentes, y similares).

* El Peón Oscuro puede disolverse y adoptar una forma gaseosa idéntica en aspecto a las brumas, y más tarde recuperar su forma habitual en cualquier otro lugar del semiplano. Este método de viaje por el semiplano es más fiable que los conjuros de teleportación y similares, puesto que permite al Peón Oscuro pasar a través de las fronteras cerradas de un Señor, y el tránsito de un lugar a otro es instantáneo.

A pesar del enorme poder de que dispone el Peón Oscuro, los DM deben evitar la tentación de utilizar este ser como a una máquina de matar. Utiliza cualquier fuerza necesaria para poder sobrevivir, pero el papel del Peón Oscuro no es el de un «gran destructor», o simplemente el de otro supermonstruo que lanzar contra los cada vez más poderosos PJs. No se dedica a causar muerte y destrucción como lo hace cualquier demonio. No se dedica a destruir poblados ni a conquistar naciones. No. El Peón Oscuro se deleita en corromper al honrado, en aplastar las esperanzas

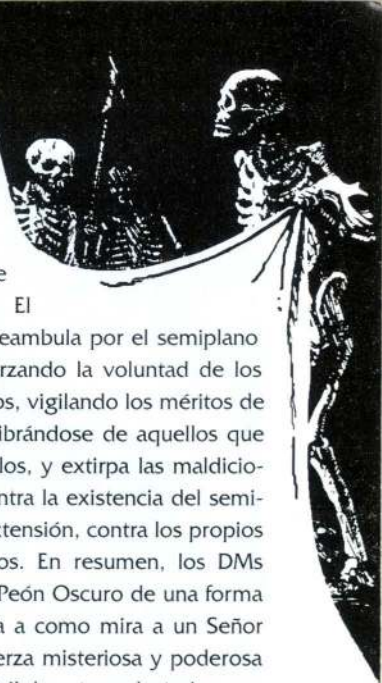
de los inocentes, en humillar al orgulloso, y en desmoralizar al valiente y al heroico. El

Peón Oscuro deambula por el semiplano del Terror, reforzando la voluntad de los Poderes Oscuros, vigilando los méritos de los Señores y librándose de aquellos que se oponen a ellos, y extirpa las maldiciones directas contra la existencia del semiplano, y, por extensión, contra los propios Poderes Oscuros. En resumen, los DMs deben mirar al Peón Oscuro de una forma no muy distinta a como mira a un Señor Oscuro: una fuerza misteriosa y poderosa a quien no es fácil derrotar o destruir.

Notas finales

El Libro de las Almas está irrevocablemente unido a los Poderes Oscuros y al Reino del Terror, y bajo ninguna circunstancia puede abandonar el semiplano. Si el poseedor del Libro encuentra una vía para salir de la Tierra de las Brumas, el Libro se queda atrás, teleportado por los Poderes Oscuros a cualquier lugar al azar dentro del semiplano. Tal como se ha mencionado previamente, este suceso rompería el vínculo entre el Libro y su «propietario», aunque los Poderes Oscuros no permitirían que un Peón Oscuro escapara. Si uno de estos huéspedes es forzado a salir del plano, el vínculo se rompe, aunque los Poderes preferirán verlo muerto antes que libre de su influencia. Aunque, una vez más, los Poderes Oscuros son pacientes, y nunca olvidan. Tal vez llegue un día en que su antiguo esclavo esté solo, presumiblemente a salvo, o caminando por un sendero apartado en una noche sin luna, y una amenazadora y fría niebla vendrá desde el mar o surgirá de la tierra. ¿Quien puede saber si cuando esos vapores constrictores de terror palpable se acerquen, el Libro de las Almas no va a estar al otro lado, esperando para reclamar lo que es suyo?

Empleados de la Biblioteca de Perkasié, PA, se pusieron en contacto con nosotros para indagar acerca del autor Robert S. Mullin. Sus preguntas sobre la situación de un cierto volumen perdido de su colección privada fueron muy persistentes. Preferimos no especular sobre sus motivos.





el GUARDAESPALDAS de ESMERALDA

«EN GARDE»!
(¡EN GUARDIA!)

Por Paul F. Cullota
 Ilustraciones de Bob Klanisch
 Cartografía de Michael Scott

Paul escribe: Una gran ventaja de vivir en la zona de Puget Sound es la de pertenecer al círculo de amigos de un escritor que incluye a mi colega Ted Zuvich, autor de «DUNGEON® Adventures». Ted me pidió que revisara algunos monstruos que estaba elaborando para el departamento de juegos de TSR y, mientras lo hacía, tuve la necesidad imperiosa de escribir la siguiente aventura. Ted, buen amigo, ésta te la dedico a ti.

«El Guardiaespaldas de Esmeralda» es una aventura corta de AD&D para 4-6 PJs, de niveles 6-9 (alrededor de 38 niveles en total).

Los PJs deberían ser neutrales o buenos, y como mínimo debería haber un hombre. También debería haber un PJ hechicero o sacerdote con el conjuro de disipar magia a mano.

Aunque esta aventura utiliza criaturas que aparecen en el próximo Compendio de Monstruos®: Red Steel®, Apéndice, ésta es una aventura genérica para AD&D. Es perfecta como aventura para Red Steel, y se han añadido anotaciones para los DMs que quieran utilizarla a tal fin.

INFORMACION BASICA **DE LA AVENTURA**

Felipe Mercado era un hechicero rico y poderoso que murió hace poco más de dos semanas. Su único heredero es

su hija, la encantadora Esmeralda. Felipe y Esmeralda vivían en una casa de campo, no muy lejos de una ciudad de mediana importancia.

Felipe era especialista en la construcción de unos artefactos mágicos conocidos como criaturas mecánicas. Éstos incluían a Gómez, un auxiliar de laboratorio; a Gatino, un gato; y a Cyrano, un espadachín. Sus mecanismos internos están contruidos de forma muy compleja mediante la utilización de metales y piedras preciosas, pero en apariencia parecen y suenan como criaturas reales. También son muy inteligentes. Lo único que les delata con facilidad son unos débiles chasquidos que se oyen cuando se mueven y un ojo de cerradura en la espalda. A las criaturas mecánicas se les «da cuerda» mediante una llave mágica, y funcionan durante algo más de dos semanas antes de «quedarse sin cuerda».

Gómez y Gatino permanecieron en el laboratorio subterráneo de Felipe, y ni Esmeralda ni los sirvientes de la casa (éstos últimos habían sido seriamente advertidos de no entrar nunca en el sótano) conocían su existencia.

Cyrano, en cambio, deambulaba libremente por la casa y acompañaba a Felipe en sus muchas aventuras. Inicialmente fue creado para ser el guardaespaldas de Felipe. Pero después de la muerte de su esposa, Felipe se percató de lo hermosa que Esmeralda se estaba volviendo. Decidió dedicarse a una vida de investigación, y le encargó a Cyrano la misión de mantener alejados de su hija a pretendientes molestos. El hechicero era adepto en las creaciones a un padre fastidioso. Pensó que Esmeralda merecía sólo el «hombre perfecto», y él sería quien evaluaría a los que vinieran a verla. Nadie cumplió los elevados requisitos de Felipe. Eran demasiado altos, demasiado bajos, demasiado pobres, demasiado delgados, demasiado gordos, etcétera. Cualquier joven que venía a ver a Esmeralda pronto se encontraba huyendo de Cyrano y de su deslumbrante estoque.

Después de la muerte de Felipe, Esmeralda lloró su pérdida durante varios días. Unos cuantos jóvenes disponibles llegaron de la ciudad, con la esperanza de que con la ausencia de su irracional padre podrían obtener su mano. Desafortunadamente, Cyrano (al que justa-

mente se le había dado cuerda antes de la muerte de su señor) aún estaba activo y los ahuyentó.

Esmeralda estaba inquieta ante esta situación. Tenía veinte años, era rica (su padre le había dejado la propiedad y una generosa suma de dinero) e independiente, pero estaba privada de cualquier tipo de vida social. Intentó razonar con el espadachín mecánico, pero Cyrano le aseguró que había observado a su padre cuando evaluaba a los jóvenes pretendientes, y que él podría realizar un trabajo tan eficiente como el de su padre. Con eso, montó una tienda de campaña en el parterre situado frente a la casa para poder ver acercarse a los pretendientes y poder recibirlos de manera apropiada. Esmeralda era desdichada junto a Cyrano, pero se consolaba con el hecho de que finalmente se quedaría sin cuerda, y entonces podría meterlo en un armario o desmontarlo.

Mientras tanto, surgió un problema en el interior de la casa. Tanto Esmeralda como los sirvientes empezaron a oír ruidos detrás de la puerta que lleva al sótano. Sonaban como arañazos en la pared o en la misma puerta, y algunos de los sirvientes juraron haber oído gruñidos. Uno de ellos juró haber oído cosas moviéndose ruidosamente. Finalmente, Esmeralda abrió la puerta y escrutó las escaleras, pero oyó un ruido de movimientos precipitados abajo, en la oscuridad. Asustada, cerró la puerta y ordenó que la cerraran y la trabaran con clavos.

Esperaba que lo que había ahí abajo moriría de inanición, pero después de diez días los sirvientes aún se quejaban de «los ruidos de la puerta.» Al parecer, lo que había ahí abajo no necesitaba alimentarse.

Esmeralda le contó el problema a Cyrano, pero solamente se rió y dijo que nada podría disuadirle de su tarea de asegurarse de que sólo el «hombre perfecto» pudiera verla.

Han pasado casi tres semanas desde entonces cuando los aventureros se acercan distraídamente a la casa.

PARA LOS JUGADORES

El texto presupone que los héroes sólo cabalgan o pasan andando por al lado de la casa, en ruta hacia otra parte. El DM podría hacer que la aventura em-

pezase cuando los PJs llegan primero a la ciudad, y quizá les contrata un aspirante a pretendiente que quiere quitarse de enmedio al guardaespaldas entrometido de Esmeralda. De un modo u otro, cuando los PJs se acercan a la casa, lee lo siguiente:

Junto al camino se alza una elegante casa de campo rodeada de un muro bajo. La puerta principal está orientada hacia el camino, y en el parterre cercano a la puerta hay una sencilla tienda de campaña azul. De pronto, de la tienda sale un hombre blandiendo una espada larga y delgada en una mano, y una daga zurda en la otra. Viste ropas de un elegante azul claro, relucientes botas negras y un sombrero con un largo penacho blanco.

Blandiendo amenazadoramente su espada, exclama en voz alta (dirigiéndose a los PJs masculinos): «¡Vaya! ¿Cómo osáis acercaros a la casa de la señorita Esmeralda? ¡Largaos antes de que os atraviere, canallas!»

El DM debería añadir un poco de lenguaje florido, pero insultante, oportunamente dirigido a la imagen de los PJs masculinos. Pero para las PJs féminas, Cyrano es un fanfarrón pendenciero que las invita a tomar un vaso de vino en su tienda, donde les canta. Aunque no las insulta (al menos no inicialmente), Cyrano se muestra excesivamente galante, ya que se cree que las mujeres le consideran un Adonis. En el interior de la tienda hay un laúd, una mesa dispuesta con bonitos vasos de cristal, y una pequeña tina de buen vino que ofrece a las PJs femeninas. El DM debería tener en cuenta que Cyrano puede beber cantidades asombrosas de vino, pero que éste tan sólo se almacena dentro de una vejiga en el interior de su cuerpo (que más tarde vacía). No puede emborracharse.

Cuando los PJs se acercan a menos de tres metros de Cyrano, se percatan de un leve chasquido cuando él se mueve. Parafrasea lo siguiente según la situación:

A un personaje fornido: «Estás demasiado rechoncho, rufián. Lárgate y pierde doce kilos antes de volver a oscurecer esta propiedad, ¿o quieres que te los quite trinchando tu cuerpo sobresaturado?»

A un personaje delgado: «Me temo que hoy no queremos espárragos. ¡Si

pusieras un poco de carne sobre tus huesos podrías parecer medianamente respetable! Habla con tu amigo rechoncho (apunta con su estoque a un PJ cercano); ¡seguramente puede animarte a comer, si deja algo en el puchero!»

A un personaje enano: «¡Me temo que tu barba realmente se parece demasiado a las púas del hermano puercoespín! ¿Quieres que te la afeite? De todos modos, aún tienes que alcanzar la talla de un hombre para poder ver a Lady Esmeralda, así que date prisa en largarte de aquí, ¡villano achaparrado!»

A un personaje elfo o semielfo: «¡Tú, el de aspecto desvaído y orejas puntiagudas! ¿Crees que mi lady Esmeralda armonizaría con una bestia enfermiza? ¡Fuera de aquí si no quieres que convierta tu cabeza en un bonito trofeo para mi pared!»

A un paladín o a un guerrero de noble apariencia: «Orgullo tienes, demasiado diría yo, ¡considerando que montas sobre tu caballo (o caminas) como un triste pedazo de acero inerte! El orgullo aquí sirve de bien poco; sólo las acciones cuentan, y mi lady Esmeralda no querrá saber nada de embusteros, ¡así que márchate ahora, impostor, si no quieres sentir mi acero!»

A un halfling: «¡Ja, ja, ja! ¿Qué es esto? Mi señora merece mucho más que las atenciones de un niño, ¡aunque es cierto que no representarías ninguna amenaza para ella! ¡Desaparece, chavall!»

A un sacerdote: «Santo padre, aquí no hay necesidad de tus servicios, regresa a los salones enclaustrados donde puedes retozar con tus pergaminos y tus oraciones. ¡Lady Esmeralda merece a un hombre mejor que tú, eso es innegable!»

A un hechicero: «¡Fuera brujo! Conocemos demasiado bien tus artimañas, y ni tan siquiera te acercarás a la bella lady Esmeralda para engatusarla. ¡Fuera de aquí, antes de que te corte tus dedos zalameros!»

A un bardo: «¡Vaya!, ¿Pero qué tenemos aquí?, ¡un artista de la música! ¡Quizá cante, también! Nadie canta tan bien como yo, bribón, así que coge tu carnaval y lárgate a otra parte, porque mi señora no escuchará a alguien de tu calaña. ¡Si caso no me haces, tendré que cortarte la lengua!»

A un ladrón: «¿Qué clase de deshecho ruín eres tú, siempre escondiénd-

dote por todos partes? ¡Tienes el aspecto de uno que vi en un cartel de "se busca"! ¿Cuánto pagan por ti, embaucador? ¡Podría emplear parte del oro extra en entretener a las señoritas!»

Tabla de combate

Cada round de combate Cyrano ataca con una maniobra especial según una tirada de dados de porcentaje:

01-25: El espadachín se mueve de acá para allá caprichosa y desdeñosamente, parando todos los ataques. En este caso todos los ataques contra él se hacen contra una CA de -4.

26-50: El espadachín suelta una divertida chanza contra su adversario. Además de sus ataques habituales, obtiene una parada extra (CA -4) en el ataque de este adversario, y la chanza se considera como un conjuro de provocar.

51-60: El espadachín recita un fragmento de poesía que le estimula. Todos sus ataques tienen un +1 adicional para golpear.

61-75: El espadachín intenta un golpe certero con el objetivo de desconcertar a su adversario, como por ejemplo cortarle los tirantes o el cinturón, azotarle en el trasero con la parte roma de su espada, etcétera. Necesita sacar un 18 natural o más para ejecutar con éxito tal maniobra.

76-90: El espadachín le echa un piro-piro encantador a un adversario del sexo opuesto. La implicada debe superar con éxito un tiro de salvación contra conjuros o comportarse como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de hechizar persona durante un round.

91-100: Ambos ataques se llevan a cabo como si el espadachín fuera especializado (un +1 para golpear y un +2 al daño adicionales).

O bien los PJs se marchan o bien se enojan tanto que deciden luchar con Cyrano. Si deciden luchar, Cyrano les desafía a luchar limpiamente: uno a la vez. Si quieren luchar con él todos a la vez, Cyrano lucha contra todos ellos. («¡Muy bien, cobardes, lucharé contra todos vosotros juntos por lady Esmeralda! ¡Al ataque!»)

Antes de que se aseste el primer golpe, lady Esmeralda, que ha oído todo el alborozo, abre una ventana y grita: «¡Cyrano, imbécil! ¡Ni tan siquiera conozco a esa gente! ¡Ahora déjales en paz!»

Él responde: «¡Oh, no milady, veo el destello de los deseos impuros en los ojos pequeños y brillantes de éste (gesticula señalando al PJ guerrero masculino más grande), y más prefiero arancárselos primero! ¡En garde, miserable!»

La refriega debería discurrir utilizando la tabla de combate de Cyrano (ver la Tabla de combate). El DM debería hacer que siguiera insultando a los PJs durante todo el tiempo. Si algún PJ llega a herirle, incluso se toma a risa el daño más traumático («¡Ja! ¡Nada más que un rasguño! ¿Es eso lo mejor que podéis hacer?»). Los PJs deberían desalentarse cuando le causan una herida terrible y no sale sangre.

Después de unos cuantos rounds de combate, Cyrano se queda sin cuerda. lady Esmeralda sale apresuradamente y alaba a los dioses, agradeciéndoles que al fin se haya parado. Ella asegura a los PJs que Cyrano no les molestará más, y se disculpa por su comportamiento. Si los PJs empiezan a marcharse sin luchar, Cyrano les persigue pero se queda sin cuerda. Esmeralda aparece y llama a los PJs diciéndoles que vuelvan.

Llegados a este punto, Esmeralda pone en antecedentes a los PJs sobre lo que ha estado ocurriendo desde la muerte de su padre (y otros detalles extraídos de la «Información básica de la aventura»). Les hace saber su problema con el sótano, y les cuenta que podría emplear unas robustas correas para ocuparse de lo que hay ahí abajo.

Ella ofrece a Cyrano como pago por los servicios de los PJs. Les cuenta que su interior contiene una fortuna en metales preciosos y gemas, y está segura de que el herrero local de la ciudad estaría muy contento de poder desmontar cuidadosamente a Cyrano para que ellos pudiesen recuperar la máxima cantidad de objetos de valor. Les garantiza que vale al menos 1.000 mo. Dado que la herencia de su padre le dejó mucho dinero, también les dice a los PJs que pueden llevarse lo que quieran del sótano. Un PJ hechicero daría lo que fuera por tener la oportunidad de saquear el sótano de cualquier mago, y puede preguntarse

«EN GARDE»!
(¡EN GUARDIA!)

por qué Esmeralda no quiere quedarse nada de lo que hay allí. Apesadumbrada, ella explica que a pesar de que su padre intentó enseñarle magia, sencillamente ella no tenía el don.

Los PJs pueden desear saber si pueden llevarse a Cyrano y reactivarlo. Esmeralda está dispuesta a aceptar tal idea siempre y cuando los PJs se lo lleven lejos de ella y le garanticen que no volverá a molestarla. También les cuenta que se requiere una llave especial para darle cuerda a Cyrano, y sospecha que se encuentra abajo, en el sótano, con el resto de pertenencias de su padre. No sabe cómo es, ya que Felipe siempre le daba cuerda allí abajo y no se permitía la entrada de nadie más en el sótano. También cuenta que se le puede dar cuerda a Cyrano y que funcionará durante unos veinte días antes de que haya que volver a darle cuerda.

Si los PJs le quitan la camisa a Cyrano encuentran un ojo de cerradura en mitad de su espalda. Ninguna llave maestra ni ningún otro artilugio puede darle cuerda para que se recupere. Sólo funciona la llave que se encuentra en el sótano.

El sótano

No hay ningún mapa de la casa de campo (excepto del sótano). Si los PJs quieren explorar toda la casa en busca de alguna pista o de información, Esmeralda se lo permite. La casa de campo está exquisitamente amueblada y tiene un gran salón, comedor, dos grandes dormitorios, dos lavabos, una cocina, una biblioteca, y tres aposentos para los sirvientes, además de diversos trasteros y alacenas. No hay nada de relevancia en ninguna habitación. (Si es una campaña de Red Steel, en la habitación de Esmeralda hay un cofre cerrado con llave que contiene suficiente cynnabril para protegerla a ella, y a los sirvientes, de los efectos de la Maldición Roja durante un año.)

Esmeralda permite también que los PJs interroguen a los sirvientes. Éstos incluyen a Rodríguez, el jardinero, a Bellísima, la cocinera, y a Antonio, el mayordomo. Todos se alegran de que el loco Cyrano finalmente se haya parado. Todos han oído arañazos en la puerta que conduce al sótano, y tanto Bellísima como Antonio oyeron gruñidos en diversas ocasiones. Bellísima cree que so-

naba como un perro, y Antonio que sonaba como un gato grande. Fue Antonio el que, hace una semana, oyó el fuerte estruendo, y fue al día siguiente cuando Esmeralda abrió la puerta durante unos instantes. Antonio y Rodríguez cerraron la puerta y la trabaron con clavos. Todos los sirvientes son PNJs de nivel 0, CA 10, y con 2-5 pg cada uno. Ni ellos ni Esmeralda se aventuran a entrar en el sótano con los PJs.

1. La puerta. La puerta está trabada con clavos, y Rodríguez proporciona un martillo para arrancarlos de su sitio. Los clavos salen retorciéndose y haciendo un gran estrépito, poniendo en alerta a lo que actualmente reside en el piso de abajo. (Ver para el DM.) Se tarda dos turnos en arrancar todos los clavos. Una vez arrancados, la puerta se abre fácilmente.

2. Escaleras. Un tramo de escaleras se extiende cerca de nueve metros hacia abajo. Abajo es muy oscuro, y los PJs necesitan fuentes de luz para ver. Desde la escalera, los PJs pueden darse media vuelta y ver unas runas plateadas escritas en la piedra encima de la puerta. Es

El sótano

Un cuadrado = 1,5 metros



una protección mágica que Felipe utilizaba para mantener encerradas en el sótano a las criaturas mágicas o invocadas. Se extienden por toda la pared de piedra, el suelo y el techo del sótano, y es lo único que ha evitado que la criatura del sótano se escapara. (Incluso con la puerta de la primera planta abierta, una criatura mágica o convocada no puede salir.) También impide realizar teleportación, puertas dimensionales, cambiar de plano, modelar piedra y conjuros similares.

Cuando los PJs llevan un turno en el interior, se produce un sonido metálico a medida que del techo desciende un rastillo de acero para impedir el paso. Se encaja en su sitio, y ningún intento de levantarlo o de usar conjuros de llamada a la puerta puede alzarlo. Ésta era una trampa que Felipe instaló para supuestos ladrones. Puede abrirse mediante una de las llaves del llavero que los PJs finalmente deberían encontrar. Esta cerradura puede abrirse, pero su exquisita elaboración le da una penalización de —50% al que intente abrirla.

Esta trampa funcionaba incluso cuando Felipe entraba. Cuando quería mar-

charse, utilizaba su llave. El rastrillo automáticamente se retraía hasta el techo, y Felipe le lanzaba las llaves a Gómez, su fiel auxiliar mecánico, que las volvía a colocar en su escritorio.

3. Laboratorio. Véis los restos de lo que una vez fue un laboratorio. Una gran mesa y el suelo está sembrado de vasos de precipitación rotos, papeles, hierbas de aspecto singular, pequeñas alas correosas, productos químicos, y artículos varios. Hay más frascos en los estantes que contienen cosas como gusanos secos, moscas, y polvos de colores. En un rincón hay un escritorio y una silla. Los cajones del escritorio están abiertos, como si alguien los hubiese desvalijado. Al lado del escritorio hay dos baúles cerrados con llave. En uno de los muros hay una arco que parece conducir a otra sala. En un rincón hay un hombre de aspecto humilde, vestido con una chaqueta blanca, unos rústicos calzones y unos zapatos vulgares. Tiene el pelo negro, los ojos grises y un bigote espeso. Os mira y os dice: «Hola. ¿Quiénes sois vosotros?»

Este caballero se identifica a sí mismo como Gómez, el auxiliar de laboratorio de Felipe. Se pregunta qué ha sido de Felipe, porque no ha vuelto desde hace días. Cuando descubre que Felipe ha muerto, afirma con severidad. «Vaya, finalmente el señor ha muerto. Me creó para ayudarle en las tareas que realizaba aquí abajo, pero ahora soy libre. Eso es bueno. ¿Podríais ayudarme a salir de aquí?»

Gómez explica a los PJs que hay unas runas mágicas impresas en los muros de la escalera, y que esas runas le mantienen prisionero aquí abajo. (Si los PJs no se han percatado de ellas en la escalera, ahora él se las enseña.) Les ruega a los PJs que lancen un dispar magia sobre las runas, de manera que pueda ser libre como cualquier otro hombre.

Indudablemente, los PJs quieren saber qué ocurrió para que aquí abajo todo quedara en un estado ruinoso. Gómez mira avergonzado y dice: «Me enfadé con el señor por abandonarme aquí abajo durante tanto tiempo, y pensé que podría darle una lección. Fui muy malo.»

El auxiliar de laboratorio no es Gómez. Antes de su muerte, Felipe entró en su cámara de invocación (área 4) y lanzó un conjuro de un viejo pergamino que ha-

bía adquirido recientemente. Invocó a un utukku, una horrible criatura del plano de Tarterus. Este ser no se mostró dispuesto a llevar a cabo un servicio para el hechicero, y Felipe decidió dejarle reposar en la protegida cámara de invocación hasta que cambiara de opinión.

Desafortunadamente, Felipe murió sin explicarle a nadie nada acerca de esta criatura. Después de una semana de aburrirse hasta la saciedad, la resistencia mágica natural del utukku venció la protección del interior de la cámara de invocación. Era feliz hasta que descubrió las aún más potentes runas de protección de la escalera, que le impidieron utilizar su habilidad natural de teleportarse. Furioso, el utukku destruyó el laboratorio, buscando cualquier cosa que pudiera ayudarle a escapar. Encontró a Gómez, quien intentó devolver al inquilino al interior de la cámara, pero el poderoso utukku interrogó al desventurado auxiliar de laboratorio y luego lo hizo pedazos. No encontró nada, excepto un juego de llaves, pero al parecer para lo único que servían era para abrir los baúles. Uno estaba repleto de metales y gemas, y el otro estaba vacío. El utukku resolvió que antes o después alguien bajaría, y él asumiría la identidad de Gómez utilizando su habilidad de polimorfizarse a sí mismo. Escondió concienzudamente en uno de los baúles los restos de Gómez.

¡Ay del PJ que se compadezca de «Gómez» y que lance con éxito dispar magia sobre las runas (contra hechicero de nivel 17)! Gómez, una vez liberado, se quita el disfraz, y causa estragos y armas de Caín siempre que le sea posible. Con su movimiento de 15 tiene muchas posibilidades de escaparse.

Pero si los PJs lo piensan con detenimiento, hay muchos indicios que delatan al utukku:

- * No hace un leve chasquido como Cyrano. (Si se le pregunta, el utukku afirma que Felipe le construyó así.)

- * Si le piden que les deje mirar su espalda, Gómez accede de buena gana, preguntándose por qué querían hacer tal cosa. Cuando se polimorfiza a sí mismo, no se hizo un ojo de cerradura en la espalda porque no se percató del ojo de cerradura de Gómez, o del del torso del gato mecánico que envió de una patada bajo el escritorio.

- * Los PJs pueden mostrarse suspicaces sobre el hecho que Cyrano se ha quedado sin cuerda y Gómez aún no. (Si se le pregunta directamente, el utukku, de pensamiento rápido, afirma que él es un modelo mejor que los demás.) Hay que tener en cuenta que utukku no sabe quién es Cyrano, y si se le pide que dé detalles sobre él, se acabó la fiesta.

- * Los PJs pueden preguntar por las llaves, y el utukku dice que tiene un juego de llaves que abren los baúles. Sólo dejadle salir y muy gustosamente entregará las llaves. Si se le pregunta, enseña las llaves, y el PJ ve que hay seis llaves en un llavero (una para cada una de las criaturas mecánicas, dos para los cofres, y una para la verja). El utukku dice que las otras llaves son para cosas que Felipe guardaba fuera del sótano.

- * Los PJs pueden abrir el baúl que contiene los restos de Gómez. Evidentemente, el Gómez falso intenta evitarlo. («Por favor, sólo dejadme salir. Tenéis mucho tiempo para examinar el laboratorio»).

- * Un mago astuto puede pedirle a Gómez que explique alguno de los ingredientes que hay o que describa algunas de las cosas que estaba haciendo Felipe. El utukku hace lo posible para inventarse una historia, pero un PJ hechicero, u otro PJ que supere una tirada de alquimia (pericia no armamentística), se da cuenta de que la historia es falsa.

- * El círculo de la cámara de invocación (área 4) está roto, señal indirecta de que algo podría haber sido invocado y haberse escapado.

- * Si se lanza detectar el mal o conocer alineamiento, inmediatamente queda revelado que ésta puede ser la cosa más malvada con la que los PJs se han topado nunca durante su etapa como aventureros.

Si los PJs descubren que Gómez es un impostor o atacan, el utukku recobra su forma natural y ataca de forma audaz, sin tan siquiera pensar en retirarse o rendirse (ya que no tiene ningún lugar a donde ir). Primero utiliza su habilidad de símbolo de discordia, y luego ataca a los guerreros más fuertes con un golpe de rayo. A continuación lanza oscuridad 9 metros de radio (que no le afecta) para dejar ciegos a los PJs. El utukku procura evitar no hacer daño (bueno, al menos no demasiado) al PJ (o PJs) que haya

mostrado o dicho que tiene la habilidad de disipar magia. El plan del utukku es matar a los demás PJs, y entonces capturar al PJ que puede disipar la magia de la cámara. Utilizará una cualquiera de entre una docena de espeluznantes formas de tortura para conseguir sus propósitos. Nadie puede resistir durante mucho tiempo la tortura del utukku, y finalmente consigue escapar, pero no antes de causarle al PJ superviviente una enfermedad desfiguradora.

4. Cámara de Invocación. Esta cámara circular contiene un círculo incrustado en plata de 4,5 metros de diámetro. Un pequeño arco del círculo, de unos 15 centímetros, está chamuscado y roto, resultado de la resistencia mágica del utukku, que finalmente lo desgastó.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Los PJs que salgan de ésta pueden examinar los restos del laboratorio, y encontrar algún tipo de tesoro que pueda compensarles por todo su esfuerzo para derrotar al utukku. En uno de los baúles están los restos de Gómez; los metales y piedras preciosos que componen sus mecanismos internos valen 2.000 mo. En el otro baúl hay más metales y piedras preciosas; éstas valen 1.000 mo. Entre los papeles esparcidos por el suelo y el escritorio hay intactas tres páginas del libro de conjuros de Felipe; deberían ser considerados como pergaminos, cada uno con un conjuro (nivel 3, 4 y 5, a elección del DM). Los diversos recipientes contienen ingredientes de conjuros por valor de 400 mo.

Finalmente, bajo el escritorio hay un gato mecánico, Gatino, que hace mucho tiempo que se ha quedado sin cuerda, y que fue enviado de una patada bajo el escritorio por el colérico utukku. Una de las llaves encaja en el gato y puede darle cuerda (un round dándole cuerda por cada hora que la criatura pueda estar activa). Si los PJs lo desmontan, pueden recuperar 400 mo en gemas y metales de su interior.



Los PJs que tengan éxito deberían recibir un premio de 20.000 PE, que incluyen la derrota del utukku. Además del tesoro del laboratorio, los PJs reciben a Cyrano como pago. De nuevo, Esmeralda les advierte que si le dan cuerda deben hacerlo muy lejos de ella.

Los PJs deberían afrontar algo parecido a un dilema moral respecto de la decisión de dar cuerda o no de nuevo a Cyrano. Cuando está activado es un verdadero incordio. Además, estarán obligados a inventarse alguna historia sobre por qué se lo llevaron, ya que al principio querrá cortar en pedacitos a los PJs por haberle separado de la bella Esmeralda. Los PJs podrían hacer que Esmeralda redactara «títulos de libertad» para Cyrano, o algún documento que le encargase el deber de recorrer el mundo y destruir el mal en su nombre.

Por otro lado, Cyrano es una criatura mágica y sensible, y puede incomodarles la cuestión de si lo «correcto» es desmontarlo. Tal cuestión debería registrarse por los deseos de los PJs y el juicio equilibrado del DM.

Desmontar a Cyrano reporta unas ganancias de 3.000 mo en metales y pie-

dras preciosas, pero el herrero local les cobra un precio de 300 mo por hacerlo (sin contar con que necesita que los PJs le protejan por si algo saliera mal). El herrero les cobra 300 mo por extraer los materiales de los restos de Gómez.

Aunque se le vuelva a dar cuerda a Cyrano, finalmente se estropea. Cada vez que se le da cuerda hay un 10 por ciento de posibilidades de que sus mecanismos internos se rompan. Sólo Felipe podría repararlo sin margen de error, pero otro hechicero (como mínimo de nivel 15) puede intentar hacerlo. Intentar una reparación importante cuesta 1.000 mo, y tiene sólo un 30 por ciento de posibilidades de éxito. Reparar los pg perdidos por Cyrano es también caro: cuesta 100 mo por cada pg recuperado, y hay un 1 por ciento de posibilidades (no acumulativo, tira los dados por cada pg) que Cyrano «se rompa». Si alguna vez llega a perder un 75 por ciento de sus pg, ya es irreparable. Las directrices para Cyrano se aplican igualmente a Gatino.

Mantener en activo a Cyrano puede ser muy divertido para el DM. Desafortunadamente, se muestra temerario en el combate, y a menudo provoca a sus ad-

versarios cuando menos se espera. El sigilo no es lo suyo, pero tiene éxito dando la nota como un verdadero pendenciero. Dado que es de gustos caros, insiste en quedarse como mínimo una buena parte del tesoro.

ESPADACHIN MECANICO

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Muy rara

ORGANIZACION: Solitario

CICLO DE ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Ninguna

INTELIGENCIA: Mucha a excepcional (11-16)

TESORO: Q (x2), ver más adelante

ALINEAMIENTO: Caótico bueno

NUM. QUE APARECE: 1

CLASE DE ARMADURA: 2

MOVIMIENTO: 12

DADOS DE GOLPE: 5-10

GACO: 5-6 DG: 15

7-8 DG: 13

9-10 DG: 11

NUM. DE ATAQUES: 2

DAÑO/ATAQUE: Según arma
(bonificación de +3 a fuerza)

ATAQUES ESPECIALES: Ver más adelante

DEFENSAS ESPECIALES: Ver más adelante

RESISTENCIA A LA MAGIA: Ninguna

TAMAÑO: M (unos 1,82 metros de altura)

MORAL: Intrépido (19-20)

VALOR PE:

5 DG 650

6 DG 975

7 DG 1.400

8 DG 2.000 (+1.000 por DG adicional)

Los espadachines mecánicos son las creaciones mecánicas y mágicas de magos poderosos, originalmente diseñados como guardaespaldas de elite. Los espadachines mecánicos son intrépidos, y actúan de acuerdo a un «código de conducta» muy similar al de un espadachín pendenciero. El DM debería considerar al espadachín mecánico como un espadachín pendenciero («swashbuckler») de un nivel igual al de sus dados de golpe. El espadachín mecánico tiene todas las pericias no armamentísticas y habilidades de «swashbuckler» aplicables, pero nunca pertenecen a ninguna de las escuelas de combate. (Ver el Libro de Campaña de La Costa Salvaje™ para la descripción del «swashbuckler».) Debi-

do a su naturaleza mecánica, el espadachín mecánico supera todas las tiradas de pericia si saca un 18 o menos.

Los espadachines mecánicos son sensibles, y por lo general inteligentes y carismáticos, pero tienen una sabiduría horrorosa. Es muy difícil para ellos aprender de sus equivocaciones, y repiten una y otra vez el mismo error aunque se les corrija. Estos autómatas tienen una gran capacidad para manejar situaciones sofisticadas en un plazo limitado de tiempo, y son capaces de interpolar y de extrapolar, dentro de unos límites, su comportamiento en el pasado para enfrentarse a nuevas situaciones. Sin embargo, los resultados generalmente dejan bastante que desear.

Los espadachines mecánicos son unas réplicas casi perfectas de los humanoides a imitación de los cuales fueron contruidos; tan sólo unos leves chasquidos y zumbidos revelan su verdadera naturaleza. Todos los espadachines mecánicos están obsesionados con el hecho de que sólo tienen un corazón mecánico y ningún alma. Todos ellos ven esta condición como una maldición. En compañía, un espadachín mecánico es alegre y muy extrovertido. Pero cuando un espadachín mecánico cree que nadie le observa, o que está solo, puede volverse bastante taciturno y melancólico.

La Maldición Roja: Los espadachines mecánicos nunca adquieren legados ni requieren cinnabryl.

Combate: Estos autómatas son inmunes a los conjuros que afectan la mente, tales como hechizar persona y sugestión. Sin embargo, PES y telepatía les afectan.

Normalmente, un espadachín mecánico va armado o bien con un estoque y una daga zurda, o bien con un sable y un estilete, aunque algunas veces (20%) llevan una pistola de pedernal. Un espadachín mecánico tiene una fuerza efectiva de 18, lo que le da una bonificación de +1 al golpe y de +3 al daño.

Los espadachines mecánicos siempre intentan evitar el agua, y la mayoría de ellos llevan una lata de aceite. La exposición a la humedad daña sus mecanismos internos. Si es expuesto a la humedad, el espadachín mecánico debe superar con éxito un tiro de salvación contra venenos, o sufrir 6d6 pg de daño 1d4 días después de haber sido expuesto. A es-

tos autómatas también les aterrorizan los monstruos roedores.

Hábitat/Sociedad: Los espadachines mecánicos no llevan ningún tipo de tesoro, y generalmente no tienen deseos de amasar ninguno más allá de los atavíos indispensables para mantener un estilo de vida ostentoso y elegante. Los espadachines mecánicos buscan emular en todos los aspectos a los «swashbucklers», incluyendo los ropajes ostentosos, las pertenencias llamativas, y los presentes lujosos.

Los espadachines mecánicos desean por encima de todo ser humanos. Como tales, intentan comportarse de manera tan humana como les sea posible. Los espadachines mecánicos a menudo abrigan temores profundos de que en realidad no tienen emociones ni sentido del humor.

Los espadachines mecánicos son unos empleados valiosos y caros. La mayoría de creadores no arriesgan de manera innecesaria a sus creaciones, de manera que sólo los envían a misiones de especial gravedad. La mayor parte del tiempo mantienen a estos autómatas a su lado para que les sirvan de guardaespaldas. En tal caso, a un espadachín mecánico se le puede dar cuerda sólo de forma parcial, obligándole a permanecer cerca de su señor.

Ecología: «Espadachín» es un tipo de denominación errónea, porque casi la mitad de estos autómatas son femeninos.

Si es destruido, el cuerpo de un espadachín mecánico reporta gemas raras equivalentes a un tesoro tipo Q (x2) y metales preciosos (oro, platino y plata) por un valor de 1d4 x 1.000 monedas de oro. Estos materiales forman parte del mecanismo interno del autómata.

Los espadachines mecánicos necesitan que se les dé cuerda periódicamente. Pueden ser operativos durante un máximo de (puntos de golpe x 10) horas antes de necesitar que se les dé cuerda de nuevo. Si sus resortes dejan de funcionar, el espadachín mecánico entra en un estado latente. Cuando se le encuentra, usa los dados de tanto por ciento para determinar qué porcentaje de actividad le queda, con un mínimo de un 10 por ciento. Un espadachín mecánico con 45 puntos de golpe tendría un período máximo de actividad de 450 horas (alre-

dedor de 2 semanas y media). Una tirada de porcentaje con un resultado del 70 por ciento indicaría que le quedan 315 horas de actividad en sus resortes cuando se le encuentra. Un espadachín mecánico al que le queda menos del 50 por ciento de tiempo de funcionamiento siempre vuelve a su creador.

Darle cuerda a un espadachín mecánico requiere un round por hora de actividad recuperada. Cuando se intenta rebobinar completamente los resortes hay un 10 por ciento de posibilidades de que se rompan los delicados mecanismos internos del autómatas, cosa que definitivamente acaba con él. Los espadachines mecánicos no pueden ser resucitados ya que no tienen almas. Pueden ser reparados, pero solamente por su creador original. Los espadachines mecánicos no pueden darse cuerda a sí mismos, y los autómatas más poderosos (9 o más dados de golpe) a menudo requieren llaves mágicas, que normalmente están salvaguardadas por sus creadores.

Ciertamente, son posibles otras clases de espadachines mecánicos. Por ejemplo, un mago podría construir un ayuda de cámara, un auxiliar de laboratorio, o incluso un caballo, mecánicos.

UTUKKU

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Común en Carceri,

muy raro en el resto de lugares

ORGANIZACION: Solitario

CICLO DE ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Carnívora

INTELIGENCIA: Excepcional (15-16)

TESORO: F, R, X

ALINEAMIENTO: Caótico malvado

NUM. QUE APARECE: 1

CLASE DE ARMADURA: —2

MOVIMIENTO: 15

DADOS DE GOLPE: 10+5

GACO: 9

NUM. DE ATAQUES: 3 (garra/garra/mordedura)

DAÑO/ATAQUE: 4d4/4d4/3d4

ATAQUES ESPECIALES: Uso de conjuros

DEFENSAS ESPECIALES: Sólo pueden golpearle armas mágicas +1 o más, inmunidades contra conjuros, bonificación al tiro de salvación

RESISTENCIA A LA MAGIA: 50 %

TAMAÑO: G (3,35-4,25 metros

de altura)

MORAL: Campeón (15-16)

VALOR PE: 16.000

Los utukku normalmente habitan los planos de Carceri, pero en ocasiones excepcionales vienen al Plano Material Principal, donde habitan en cavernas o en grutas de regiones desoladas. En la Costa Salvaje, a menudo se les puede encontrar en los desiertos próximos al Cuerno y a la Tierra de las Dunas Movedizas, cerca de Bahía Tridente.

Los utukku tienen una forma bastante humanoide, alzándose a casi 3,65 metros de altura. Un utukku tiene cabeza de león, con largas púas en lugar de melena, y un cuerpo humanoide cubierto de escamas. También tiene unas enormes garras blancas en sus manos y pies. La mayoría de estas criaturas son de un color rojo oscuro, pero sus rostros son de un color rojo púrpura. Los ojos de un utukku son de color amarillo brillante, con pupilas azules parecidas a las de un gato.

Los utukku tienen su propio lenguaje, parecido a graves gruñidos y compuesto de muy pocas palabras; el significado se expresa a través del tono y de la inflexión. También poseen su propio lenguaje escrito: una escritura rígida y angular, que tiene un parecido con el estilo de escritura enduk.

La Maldición Roja: Los utukku nunca obtienen Legados, y no requieren cinabryl.

Combate: Los utukku utilizan sus manos para acuchillar a sus adversarios durante el combate. Los utukku también pueden utilizar los siguientes poderes a voluntad: detectar invisibilidad, leer lenguas, conocer alineamiento y detectar magia. Pueden utilizar las siguientes habilidades tres veces al día: teleportación sin error (llevando hasta 600 kilos), causar miedo (como si de una varita de miedo se tratase), crear oscuridad (radio de 9 metros), y golpe de rayo (12d6 puntos de daño). Una vez al día, los utukku pueden utilizar un símbolo de discordia y controlar el clima como un mago de nivel 18. Una vez a la semana, un utukku puede causar enfermedades (tocando) y polimorfizándose a sí mismo en una forma humana o humanoide durante un día entero. Todos los utukku tienen infravisión hasta una distancia de 36,5 metros,

«EN GARDE»!
(¡EN GUARDIA!)

y poseen en una forma limitada de telepatía que les permite comunicarse con criaturas inteligentes.

La naturaleza dura y letal del entorno propio de los utukku les ha llevado a desarrollar una resistencia a ciertas formas de ataque mágico. De los ataques con rayos, fuego o gases venenosos, sufren la mitad del daño si fallan un tiro de salvación, y una cuarta parte del daño si lo superan con éxito. También obtienen una bonificación de +4 en los tiros de salvación contra venenos. Los utukku son inmunes a cualquier tipo de sondeo mental, tales como PES y telepatía.

Hábitat/Sociedad: Una vez cada siglo, cada utukku puede cambiar de plano el mismo y entrar en el Plano Material Principal desde Carceri; puede permanecer en el Plano Material Principal durante un año, después del cual automáticamente retorna cambiando de plano al suyo propio, llevándose hasta 1.600 kilos de material consigo. Debido a su estancia relativamente corta en el Plano Material Principal, sus guaridas están construidas precipitadamente, y sus defensas no serán muy complejas.

En el Plano Material Principal, los utukku utilizan sus poderes para sembrar la miseria y el mal en las comunidades humanoides cercanas. No intentan atraer seguidores o liderar humanoides, ya que prefieren trabajar en solitario. Atacan a otras criaturas de los Planos Exteriores con sólo detectarlas, independientemente del alineamiento o del plano de origen, a menos que les superen en número.

Ecología: Al contrario que otras criaturas extraplanares, los utukku son mortales, pero tienen un período vital de varios miles de años.

Los rumores afirman que los utukku son los secuaces o los sirvientes de un Inmortal, largo tiempo olvidado, que fue destruido o apresado por el Inmortal protector de los enduk. La enemistad entre este oscuro patrón Inmortal e Idu ciertamente explicaría el porqué del odio feroz de los utukkus hacia los enduks. □



Vosotros apaciguáis los temores de la vieja señora y

yo os serviré un delicioso asado para cenar esta noche.»

Si los PJs están de acuerdo, el carnicero y «la viuda» conducen al grupo hasta su modesta y bien conservada casa. Ésta tiene jardineras en las ventanas, repletas de flores de colores vivos y alegres, y también unas primorosas cortinas de encaje. La puerta está abierta de par en par.

Como al final descubrirá el grupo, la casa fue una vez propiedad de un mago llamado Sylgarius Ghazm. Éste permanece atrapado junto a su archienemigo en un sótano secreto situado debajo de esta casa rural. Es su rival quien ha estado «paseándose» por la casa.

La casa

Encima de la mesa quedan vestigios de la amena tarde que ha pasado con sus amigas, un conjunto disperso, a medio recoger, de tazas y de platos, una bandeja con restos de bollos y unas cuantas servilletas de lino. No hay nada más que corrobore la historia de la viuda hasta que el grupo no llegue a la cocina. (De hecho, no hay nada de interés para el grupo en ninguna habitación excepto en la cocina.) La cocina contiene los muebles propios de cualquier cocina, y hay vestigios que indican que la viuda ha horneado los bollos para la fiesta del té. Pero la característica más interesante es la aparición de un varón humano:

Ante vosotros está el fantasma de un varón humano, un sujeto corpulento que empuña un zapapico con el que trata de romper las planchas del suelo, que no muestran signos de sufrir daño. Una extraña luminiscencia verde-amarilla envuelve la habitación. El fantasma os ignora.

Este «fantasma» es en realidad el resultado visual de un conjuro de fuerza fantasmal mejorada, cortesía de un mago llamado Lyrel Revenshield, atrapado en el sótano de la Viuda Smither, un lugar del cual la viuda desconoce su existencia. El mago se ha estado concentrando en mantener la ilusión durante media hora, y se da por vencido cinco minutos después de la llegada del grupo. Al finalizar el conjuro, el fantasma deja el pico (que se desvanece), hace unos gestos suplicantes con las manos, y desaparece hundiéndose a través del suelo.

RIVALES EN LA MAGIA

Hace cincuenta años, Sylgarius Ghazm y Lyrel Revenshield eran los magos más importantes de la región. Inevitablemente, se con-

EL FANTASMA DE LA CASA DE LA VIUDA DE SMITHER

Por John Balchtal

«El fantasma de la Casa de la Viuda Smither» es una aventura SideTrek de AD&D para 1-4 PJs de niveles 1-3 (alrededor de 5 niveles en total). La aventura puede desarrollarse en cualquier ciudad pequeña o en un pueblo. Esta aventura sería apropiada para campañas de género fantástico de bajo nivel, en las que incluso un hechicero de quinto nivel sería admirado por su poder.

pléndida. De pronto, vuestras felices meditaciones se ven interrumpidas por el griterío de una anciana que viene corriendo por la calle gritando y pidiendo socorro.

Si el grupo se ofrece a ayudar a la mujer, lee la siguiente sección. Si la ignoran, entonces estos palurdos zoquetes no merecen ninguna aventura.

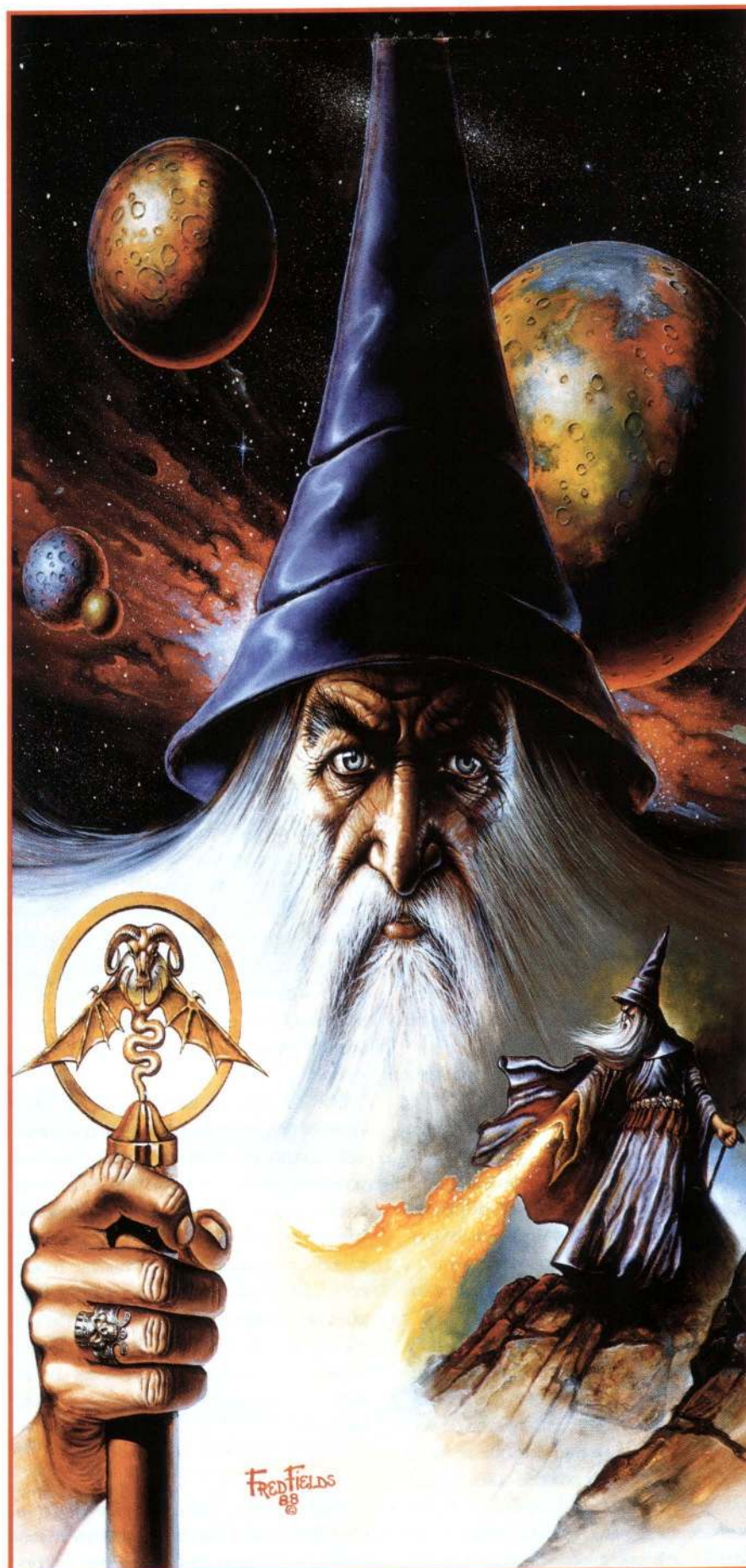
La anciana mujer se tranquiliza y se presenta como Lamani Smither.

«Estaba limpiando después de tomar el té con mis amigas cuando escuché un escalofriante gemido. Miré a mi alrededor y vi una luz sobrenatural en mi cocina. Allí, de pie, había un hombre que brillaba y que agitaba mucho las manos. Huí, gritando socorro, y nunca volveré a esa casa hasta que ese fantasma sobrenatural no sea expulsado!»

Un grasiento carnicero os lleva a un lado y os susurra: «A ver, la viuda Smither va a continuar allí, y quizás ha visto cosas que no estaban allí, y quizás ha visto un fantasma de verdad. Pero mi dinero me dice que se lo ha imaginado todo. A ver, parecéis duros, y quizás podríais registrar la casa de la anciana viuda y mostrarle que no hay nada que temer. En un día o dos se habrá olvidado de todo el asunto.

INTRODUCCION

Os estáis adentrando en la ciudad de Amber. El día es claro y caluroso, y los apresurados ciudadanos son afables y alegres. En resumen, hace una tarde es-



virtieron en rivales, y esta rivalidad finalmente acabó en derramamiento de sangre. La disputa perduró durante algunos años hasta el día en que Sylgarius fue acusado de asesinar a un tendero. Lyrel dirigió los esfuerzos por arrestarlo, y finalmente los dos se encontraron en casa de Sylgarius. Los que esperaban fuera oyeron explosiones y ruidos ensordecedores durante un buen rato, y después, silencio.

Cuando los demás miembros del piquete reunieron el suficiente coraje para entrar en la casa, no encontraron nada, ni rastro de los dos hombres. Posteriormente la casa fue saqueada y, ya vacía, abandonada durante años, hasta que el marido de la viuda se la apropió y la reparó.

Lo que realmente ocurrió fue que los dos magos lucharon en el laboratorio del sótano secreto. La lucha discursió ferozmente por doquier, pero Lyrel cobraba ventaja. Se lanzó un conjuro tras otro y se descargaron objetos mágicos. Entonces sobrevino el último intercambio: Lyrel estaba leyendo un golpe de rayo en un pergamino mágico, listo para descargarlo sobre el debilitado Sylgarius, quien a su vez jugó su mejor carta, un anillo de deseos (1). Él gritó: «¡Deseo que cese de atacar!» El deseo, expresado precipitadamente, y en lugar de paralizar a Lyrel, puso a los dos hombres en éxtasis durante cincuenta años. El conjuro de Lyrel fue interrumpido, y el golpe de rayo hizo pedazos la escalera de piedra que conducía a la cocina de la casa, cubriendo de escombros a los dos hombres. Éstos estaban protegidos de todo daño por la magia del deseo, pero estaban sepultados de tal forma que, cuando despertaron, apenas podían moverse. Lyrel se encuentra atrapado debajo de una mesa de piedra del laboratorio, pero que le permite tener suficiente espacio como para lanzar su conjuro de fuerza fantasmal mejorada para atraer la atención del grupo.

En un rincón del suelo de la cocina hay una trampilla secreta de unos sesenta centímetros de lado. La trampilla, además de estar camuflada, está parcialmente cubierta por unos estantes que deben retirarse si se quiere llegar a ella. Si no, el grupo podría simplemente abrirse paso a hachazos a través del suelo tal como vieron que hacía el fantasma.

El sótano secreto

Una corriente de aire frío os golpea la cara cuando os asomáis para ver el interior del sótano. Véis una gran cámara circular revestida de ladrillos negros, sin ninguna otra salida patente. En el centro de la sala hay una gran pila de escombros y de cascotes, al parecer los restos

de una escalera. Por toda la sala hay esparcidos cristales rotos y desperdicios, y un pesado manto de polvo lo cubre todo.

Éste era el laboratorio de Sylgarius, aunque ahora apenas es reconocible. Lyrel y Sylgarius están atrapados bajo los escombros. Cuando oyen al grupo, causan un poco de (tenue) alboroto, pidiendo a gritos que les liberen. Cuando el grupo empieza a registrar la sala, un par de necrophidii, antiguos guardianes de Sylgarius, surgen súbitamente de las sombras y atacan, utilizando su danza de la muerte para paralizar al máximo número posible de PJs.

Necrophidii (2): AL N; CA 2; MV 9; DG 2; pg 12, 12; GACO 19; #AT 1; DÑ 1d8; AE bonificación a la sorpresa, danza de la muerte; DE inmunidades de golem; TAM G; MOR 20; PE 270; Ver Compendio de Monstruos, página 170 (edición americana).

Después del combate, los personajes no encuentran casi nada que merezca la pena. Entre los desperdicios no hay casi nada de valor, excepto por dos objetos: bajo los escombros, y sólo si el grupo lleva a cabo un registro extremadamente minucioso, hay un cofre de madera que contiene 121 mp, 55 mo, dos pociones de velocidad y un anillo de calor. Este tesoro pertenece a Sylgarius. También hay una daga oxidada y mugrienta tirada en un rincón. Ésta es el arma de Lyrel, Kobrukalan (Semilla de Wym), una arma mágica con poderes especiales. Ver apartado especial para más detalles sobre este objeto.

Semilla de Wym

Esta daga tremendamente antigua recibió su ostentoso nombre a raíz de una leyenda que afirma que la hoja fue encantada al ser bañada en la sangre de un dragón que estaba a punto de morir.

Semilla de Wym es +1, y tiene una bonificación de +2 contra criaturas malvadas, de +2 contra criaturas que utilizan la magia, y también de +2 contra reptiles. Estas bonificaciones son acumulativas, de manera que un dragón rojo (reptil, malvado y con poderes mágicos) sufre un daño de +6 pg.

Cualquier criatura malvada que intente llevar esta daga descubre que (para ella) pesa 40 kilos. Semilla de Wym, una vez restaurada, demuestra ser un ejemplo de artesanía de una antigüedad inimaginable: la empuñadura está hecha de huesos, y la hoja, de obsidiana, está perfectamente pulida. Es la pertenencia más valiosa de Lyrel: querrá que se la devuelvan.

Los magos

Lyrel es un hombre peculiar. Posee muchas virtudes y muchos defectos, pero siempre ha sido –y siempre será– un luchador implacable contra el

mal. No es un hombre sociable, y no entiende mucho de modales en la mesa o de otras convenciones parecidas. Cree que el mal tiene muchas caras, y que a menudo parece benigno hasta el último momento. Por lo tanto, es mejor desconfiar hasta que una persona se haya mostrado realmente. Lyrel miente compulsivamente, incluso a sus amigos, cuando hay que hablar de él y de su pasado, así que nadie sabe cuándo está diciendo la verdad.

Lyrel tiene una constitución de leñador de los bosques, pero sus fuertes músculos están, de alguna manera, recubiertos de una gruesa capa de grasa (parece ser que su apetito es tan fuerte como sus músculos). Lleva una media melena rubia desordenada y ropas de leñador: tiras de ante, un sombrero para la lluvia y mocasines. Lyrel se hizo un nombre cuando partió el escudo de un enemigo de un puñetazo, una historia que disfruta más él contándola que los demás escuchándola. Camina y habla como el ranger que es, pero es tan sabio como un sacerdote y está versado en los caminos de la magia. Es amigo de los elfos y de los enanos, y un enemigo acérrimo del mal en todas sus formas.

Lyrel Revenshiel: AL CB; CA 10; MV 12; R3/W4 (de clase dual); pg 37 (le quedan 12); GACO 18; #AT 1; DÑ según arma +3; AE conjuros; F 18/20, D 10, C 17, I 17, S 18, Car 8, TAM M (1.93 metros); MOR 14; PE 2.000. Conjuros que le quedan: luz, montura, orientación equivocada. Objetos mágicos: anillo de plata de dar saltos, colgante de huesos de escudo mental (igual que el anillo), mocasines de movimiento silencioso (equivalente a las botas élficas), y flauta de las cloacas. En el costado lleva una vaina de cuero adornada con cuentas para Semilla de Wym, además de una bolsa con 100 mp.

Sylgarius Ghaz'm es un hombre pequeño y pulcro, vanidoso en el vestir y en las maneras. Era conocido por su vestimenta de colores sombríos, aunque sus ropas siempre son de la mejor calidad. También tiene especial debilidad por la grandes joyas, especialmente por los grandes anillos y por los collares voluminosos. Cuando se le encuentra, viste una túnica granate oscuro de fino terciopelo, unos calzones de seda negros y babuchas, rematado con una capote de piel, negro, que le llega por debajo de las rodillas. También tenía un sombrero de terciopelo con una bonita pluma, pero se perdió durante la lucha.

Sylgarius, aunque es claramente maligno, no es uno de esos brujos malvados que crean ejércitos de muertos vivos y que toman represalias contra ciudades enteras. Simplemente

te es un egoísta y un paranoico en extremo. Sylgarius se define mejor como lo contrario de Lyrel –deprimente donde su adversario es alegre, siniestro donde Lyrel es benigno, pequeño y delgado comparado con el gran tamaño y la altura de Revenshiel. Se odian mutuamente con locura. Si sale a colación, Sylgarius mantiene su inocencia con relación al asesinato del tendero de hace cincuenta años. De hecho, esto es verdad, pero Lyrel le odia tanto que nunca creará en su inocencia. Si Sylgarius tuviera que escapar, utiliza su conjuro de alterar el yo para hacer que le crezcan un par de alas e irse volando. Es un truco que ha utilizado muchas veces, y es un experto volador.

Sylgarius Ghaz'm: AL LM; CA 8; MV 12; W5; pg 21 (le quedan 9); GACO 19; #AT 1; DÑ según arma; AE conjuros; F 11, D 8, C 16, I 15, S 16, Car 12, TAM M (casi 1,68 metros); MOR 12; PE 1.400. Conjuros que le quedan: luz, presa sacudidora; alterar el yo. Objetos mágicos: brazaletes de defensa de cuero CA 8, vara +1, y una poción de curación. Lleva tres anillos de oro; dos son extremadamente grandes y valen 150 mo cada uno, mientras que el tercero (el descargado anillo de deseos) vale sólo 1 mo. También lleva un cran collar de oro valorado en 500 mo, y su capote de piel vale 50 mo.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

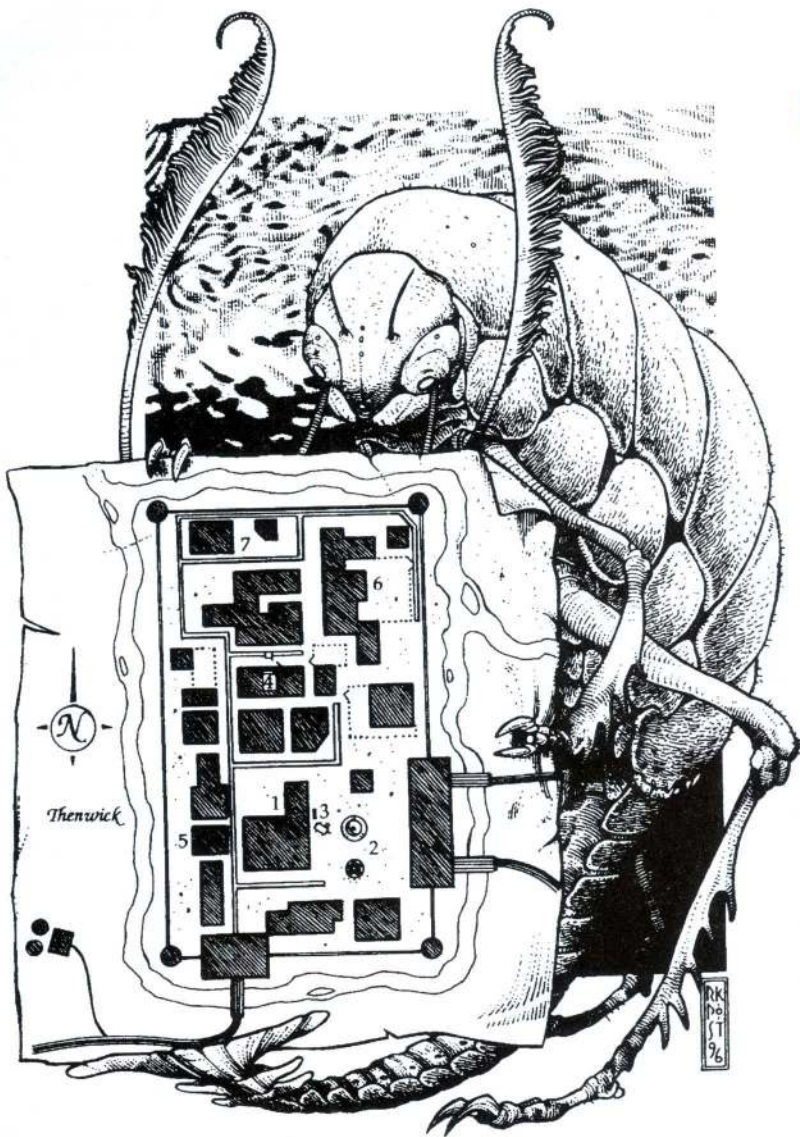
Cuando los magos son liberados, inmediatamente empiezan a pelearse otra vez a menos que se les detenga. Los PJs deben decidir si interferir o no. La lucha puede desarrollarse normalmente con los dados, o uno de los dos, a discreción del DM, puede ganar. Si ambos sobreviven, siguen con su enfrentamiento y hacen partícipe al grupo de su lucha particular. El DM debería mostrarse ambiguo por lo que se refiere a quién es el «chico bueno». Lyrel es un mentiroso compulsivo y también un patán social, que puede mostrarse maleducado e impertinente, mientras que Sylgarius es suave, pulcro y cortés, mostrándose y actuando como un gentilhombre. Tiene una habilidad especial para hablar con cortesanos y burócratas como si él fuera su mejor amigo, y a menudo puede conseguir que las autoridades trabajen para protegerle.

Si el grupo se impone a la pareja y evita la continuación de su duelo, ambos magos prometen vengarse de ellos. Lyrel se olvida de ellos al cabo de unos pocos meses, pero Ghaz'm nunca olvida un insulto, y en un futuro hará lo posible para eliminarlos. □

**PROHIBIDO DAR
DE COMER A LOS
ANIMALES**

Por Jason Peck
Cartografía de R. K. Post

Jason escribe: Desde los catorce años siempre he sido muy aficionado a la fantasía y a la aventura, y mi padre me introdujo a Conan y a John Carter. Quise dedicar mi vida a escribir, a crear, y a disfrutar de la fantasía. Ahora, un año después de haber obtenido mi licenciatura en filología inglesa por la San Jose State University, realmente puedo ponerme manos a la obra.



SUELTOS POR LAS CALLES

«S ueltos por las calles» es una aventura de AD&D para entre cuatro y ocho personajes de niveles 1-3 (un total de 9 niveles). Es aconsejable que los PJs sean de alineamiento bueno o neutral, ya que sería muy improbable que a un grupo malvado le importasen los problemas de Thenwick.

Cualquier tipo de PJs, no importa su condición, deberían saber dominar este módulo, pero los PJs que tienden a pensar antes de simplemente lanzarse al ataque pueden encontrarlo más divertido.

Esta aventura tiene lugar en la pequeña ciudad fronteriza de Thenwick y en una ambientación de género fantástico, y puede adaptarse a cualquier ciudad de la mayoría de mundos fantásticos.

PARA LOS JUGADORES

La aventura empieza cuando los PJs están descansando, entre aventuras, en una pequeña ciudad fronteriza. Lee lo siguiente:

Thenwick es una ciudad pequeña y tediosa, alejada de los peligros de la cercana frontera gracias a sus murallas. Tu grupo ha quedado atrapado por la incesante lluvia en la única posada de la ciudad, el Roble Negro. Por toda la cantina se escucha el repiqueteo de las gotas de lluvia sobre el tejado. El posadero y su hija son amables, y dirigen un establecimiento limpio y acogedor.

La puerta de la posada se abre, y un viento húmedo penetra en el interior. Entran, chorreando, tres guardias que arrastran tras de sí a un hombre vestido de forma pintoresca. Uno de los guardias cierra la puerta de una patada, y los otros dos escudriñan la sala. Viendo que vuestro grupo es la única clientela, se dirigen con paso decidido hacia vuestra mesa. Dos de los guardias sujetan por los brazos al hombre de ropajes llamativos, mientras que el tercero se acerca a vosotros. «Soy el capitán Bulrick, y he sido autorizado para pedir vuestra ayuda. Este brujo —el capitán mueve su mano indicando al hombre prendido— ¡ha desatado sus abominables monstruos sobre nuestra ciudad!»

«¡Yo no he hecho tal cosa! —grita el prisionero—. Estrellé mi carreta en la plaza mayor cuando un estúpido golfillo espantó a mis caballos, y mis criaturas se escaparon.»

«Además, ya os lo he dicho antes, yo no soy ningún brujo. Tan sólo soy un diligente organizador de espectáculos que trata de ganarse la vida honradamente entreteniendo a las gentes.»

El capitán se vuelve hacia el empapado hombre con el ceño fruncido, y los dos guardias, sólo como medida de precaución, lo zarandean un poco. El prisionero realmente tiene una apariencia extraña. Su goteante capa roja, su túnica amarilla chillón, y sus calzones verdes, igualmente chillones, contrastan con tal emotividad que el ojo queda prendado. Lleva una pulida barba negra que, cubierta de pequeñas gotas de agua, reluce. Su apariencia, en conjunto, es tranquila, pero sus ojos azules se mueven continuamente de un lado para otro buscando cómo salir de este apuro.

El capitán Bulrick se vuelve de nuevo hacia vuestro grupo. «Mis hombres no están preparados para manejar este tipo de eventualidades, así que solicitamos vuestra ayuda. Os pedimos que encontréis, y que

capturéis, a las tres monstruitas que él ha soltado. Por cada una que atrapéis puedo ofreceros cien monedas de oro como recompensa. ¿Nos ayudaréis?»

Los personajes pueden estarse preguntando cómo puede saber el capitán Bulrick que ellos son aventureros. La respuesta es muy sencilla: Thenwick es una ciudad pequeña, y es tarea del capitán saber tales cosas. Sus contactos con el posadero y otros tenderos de la ciudad le permiten hacer conjeturas fidedignas sobre cualquier forastero. En opinión de Bulrick, esta petición confirmará o desmentirá sus sospechas acerca de los PJs.

La oferta del capitán Bulrick no es negociable, y así se lo hará saber a cualquiera que se lo pregunte. Sin embargo, si los PJs muestran interés en la petición del capitán, entonces el hombre de pintorescos ropajes, Jegard Stanton, interviene inesperadamente en un intento de incrementar la recompensa. Ofrece cincuenta monedas de oro adicionales por cada criatura que sea devuelta sana y salva. Esta cantidad se suma a la que el capitán ha ofrecido anteriormente.

Stanton, al contrario que el capitán, parece ser un hombre razonable; negociará, a regañadientes, el precio de la recompensa hasta llegar a un máximo de cien monedas de oro adicionales por cada bestia. Si los PJs parecen no mostrar interés en todo el asunto, el capitán Bulrick farfulla algo despectivo y a continuación sale de la posada con paso decidido, acompañado de los guardias y de su prisionero, para reunirse con sus hombres. La aventura ha terminado para los PJs a menos que un DM especialmente perverso decida llevar los «monstruitos» hasta ellos. Pero si los PJs aceptan el desafío, el capitán Bulrick les permite interrogar al prisionero acerca de sus criaturas sueltas antes de adentrarse en la tormenta. Si los PJs no piensan en ello, tampoco lo hará el capitán, que espera que partan inmediatamente a la caza y captura de los monstruos.

En cualquier caso, el capitán no tolerará un retraso de más de diez minutos antes de llevarse a su prisionero al calabozo. Si los PJs preguntan sobre el lugar donde deberían llevar a los monstruos a fin de cobrar su recompensa, les dice que los lleven al cuartel de la guardia de la ciudad.

PARA EL DUNGEON MASTER

Stanton afirma ser un coleccionista inusual de animales y criaturas, a las cuales

captura y vende a diversos individuos de las ciudades del norte. Afirma, además, que gana un poco de dinero extra exhibiendo a los animales a las gentes mientras transporta a las bestias.

En realidad, sólo es cierta la última parte. Hasta hace poco, Stanton estaba trabajando como asistente de un sabio que coleccionaba tales bestias. Sin embargo, cuando el anciano rechazó la sugerencia de Stanton de exhibir a los animales para ganar unas cuantas monedas extras, argumentando que tales espectáculos de segunda fila serían demasiado peligrosos, Stanton le apuñaló. A continuación, presto, se apoderó de los dos convoyes de carretas y sustituyó a los carreteros por sus propios compinches. La segunda carreta y sus hombres esperan su retorno fuera de las murallas de la ciudad.

Stanton es un hombre taimado, sin escrúpulos, y con el suficiente talento en diversas habilidades para hacerse pasar por virtualmente cualquier cosa. Su esmero normalmente dura sólo unos pocos meses, así que va variando de maquinación en maquinación. El único objetivo real que tiene es ganar dinero a expensas de los demás. Sus técnicas teatrales son excelentes, y siempre aparenta ser lo que dice ser, al menos superficialmente. Pero le falta el conocimiento y la auténtica técnica necesarios para responder a preguntas comprometedoras o a indagaciones. Así, pues, si se le pide más información sobre las criaturas que se le han escapado, lo único que puede proporcionar resulta insuficiente; el resto se lo inventa.

Contrariamente a lo que el capitán cree, Stanton les asegura a los PJs que todas sus criaturas son crías, y que por lo tanto son mucho menos peligrosas de lo que parecen. Si se le pregunta específicamente qué clase de criaturas son, él responde lo siguiente: una pantera negra (la bestia desplazante), una mantícora (la bestia corroedora), y un extraño armadillo gigante (el ankylosaurus). Si se le pregunta cuáles pueden ser las habilidades de los monstruos, él dice solamente que son juguetones y que la pantera podría resultar especialmente difícil de capturar. «Es una escurridiza».

Jegard Stanton, charlatán humano: AL N; CA 5; MV 12; B4, pg 20; GACO 19; #AT 1; DÑ según arma; F 12; D 18; C 13; I 15; S 12, Car 17; MOR 11; daga +1, poción de curación, anillo de protección +1 (parece un simple aro de bronce), un cuchillo en

sus resistentes botas altas, una sencilla capa roja, y ropajes pintorescos de buena calidad.

Pericias armamentísticas: daga, espada corta, porra.

Pericias: actuar, manejo de animales, táctica, disfraz, falsificación, juego, leer/escribir, cabalgar por el suelo, y uso de la cuerda.

Idiomas: común, elfo y enano.

Habilidades de ladrón: EP 75 %, DR 30 %, VB 50 %, LL 30 %

Conjuros: cantrip, montura, oro de los tontos.

Los monstruitos

Los «tres monstruitos» a los que se refiere el capitán Bulrick son en realidad tres monstruos nada usuales que aún no se han desarrollado totalmente. No están para nada organizados y no se encuentran juntos, ya que cada uno escogió su propio camino cuando la carreta se estrelló. Debido a su juventud, estos monstruos no son particularmente letales. Se recomienda al DM que los interprete aprovechando sobre todo su factor irritante o quizás su impresión cómica.

Ven aquí, gatito, gatito

La primera amenaza ambulante de Thewick es una minino salvaje desplazante. Este pequeño terror es aproximadamente del tamaño de un gato doméstico totalmente desarrollado, con un suave pelaje negro azulado que se levanta en algunas zonas debido a la lluvia. Como todos los de su especie, tiene seis patas, pero los tentáculos de sus hombros aún no se han desarrollado y, por lo tanto, siguen siendo unos pequeños apéndices, casi imperceptibles. Separado de su madre a muy temprana edad, aún no ha aprendido a odiar a todas las criaturas vivientes, y se comporta más como un gatito juguetón que como un monstruo temible. Cuando se le encuentra, está a cierta distancia, y se le puede ver chapoteando por los charcos de la calle. Pero su período de atención se desvanece rápidamente y sale disparado hacia un callejón. No le interesa luchar, aunque puede abalanzarse sobre sus perseguidores desde un callejón o desde un tejado y darles un afectuoso mordisco (Daño 1-4) para luego escabullirse en la lluvia.

Debido a su húmeda condición y a sus habilidades de desplazamiento es casi imposible sujetarlo con mano firme. Cualquier PJ que sea capaz de agarrarlo debe superar

inmediatamente una tirada de Destreza con una penalización de -2 o, de lo contrario, soltar a la contorsionante criatura. Si se la captura de esta manera intenta morder a su captor hasta que se libere o se le domine de algún modo. Debería tenerse en cuenta que los PJs no deberían simplemente ser informados de las habilidades especiales de esta criatura. El DM debería recordar que Stanton les dijo a los PJs (si se lo preguntaron) que esta criatura era meramente un cachorro de pantera negra. Por lo tanto, a los PJs tan sólo debería dárseles la descripción general y, quizá, que algo parece no encajar con este gato de rápidos movimientos. Cuando se le enfrenta cuerpo a cuerpo se hace evidente rápidamente que no es un chachorro de pantera corriente. Debido a sus poderes de desplazamiento, si se intenta agarrarlo o golpearlo va a parecer que los personajes son estúpidos, y durante cualquier enfrentamiento puede ponerse a jugar al gato y al ratón con ellos durante un rato, mordisqueándoles las botas.

Después de unos cuantos rounds, o bien si alguno de los PJs consigue golpearle, deja de encontrar divertido este tipo de juego y se da a la fuga. PJs astutos pueden caer en la cuenta de observar los alrededores en busca de las huellas de sus patas para así discernir su verdadera localización (esto requiere un tiro con éxito de Sabiduría).

Cachorro desplazante salvaje: INT animal; AL N; CA 4; MV 10; DG 3, pg 16; GACO 17; #AT 1; DÑ 1-4; DE -2 a la tirada de ataque del adversario; tiro de salvación de RES. MAG. igual que un guerrero de nivel 12; Tam P; MOR 12; Ver Compendio de Monstruos, páginas 5-6 (*).

Márcale el paso al dinosaurio

El siguiente monstruo es una cría de ankylosaurus extremadamente singular. Este dinosaurio es tan alto como una mula, pero es considerablemente más grueso y voluminoso. Pesa casi una tonelada y parece un enorme lagarto armadillo con una gran cola en forma de maza (cubierta de púas). Todo su cuerpo está cubierto de enormes placas óseas y por una armadura con temibles crestas sobresaliendo de los costados. A esta criatura estúpida y de lentos movimientos únicamente le interesa alimentarse, y se la puede encontrar en un establo de caballos, donde simplemente se abrió camino a través del cercado, aterrori-

zó a los caballos, y ahora felizmente mastica balas de heno. Ignora a los PJs, incluso si lo atacan. Sólo si los personajes pueden penetrar su armadura y herirle él responderá con un fuerte golpe de su cola. Acto seguido se marchará con determinación a través del cercado. Su ataque puede resultar toda una sorpresa, especialmente si los PJs han intentado durante muchos rounds atrapar a la bestia sin hacerle daño.

Debido a su pesada armadura, el ankylosaurus es inmune al daño leve. Como resultado, los PJs se ven forzados o bien a matarle o bien a idear algún otro método extraordinario para capturarlo. Como él les ignora, los personajes tienen total libertad para intentar llevar a cabo cualquier plan que deseen contra el dinosaurio, que por lo general no responderá (excepto como se ha especificado anteriormente). Mientras no se le interrumpa mientras se alimenta, incluso deja que los personajes se le suban encima o que le aten cuerdas alrededor de su cuello y/o sus miembros. Desafortunadamente, su masa es tan grande que ni las cuerdas ni incluso las cadenas pueden dominarle. Sin embargo, se le puede llevar de un lado para otro si se le ofrece algún árbol joven o un gran arbusto. Tiene especial debilidad por las manzanas, e incluso su aroma es suficiente para atraer su atención.

Cría de ankylosaurus: INT no-; AL Ninguno; CA 0; MV 6; DG 4, pg 18; GACO 17; #AT 1; DÑ 2-8; RES. MAG. no; Tam G; MOR 13; Ver Compendio de Monstruos, página 54.

Un chico en pleno desarrollo

El último monstruo es el que tiene la apariencia más extraña de todos ellos, y posiblemente sea el que más teman los aventureros. Este pequeño monstruo roedor es ligeramente más grande que un gato doméstico, con dos pequeñas antenas prensiles (unos 45 centímetros) que sobresalen de su rostro, y con una larga cola cubierta de armadura que acaba en una protuberancia ósea en forma de paleta. Su amarillento cuerpo, cubierto de armadura, reluce con la humedad de la lluvia cuando se apresura patosamente de un lugar a otro por las calles de la ciudad. Se le encuentra devorando tiradores de puerta, bisagras, y ejes de carreta. Cuando ve a alguien, se lanza despreocupadamente hacia él y le olfatea en busca de metal. Por culpa de la lluvia esta criatura puede oler el metal tan sólo hasta una distancia de unos 6 metros.

Si detecta metal en una persona, entonces ataca a esa persona hasta que ha devorado todo el metal que tenga o hasta que se le hiera. Si se le hiere huye de quién o qué le haya herido, pero rápidamente se olvida de sus heridas si encuentra una nueva fuente de metal.

Cría de monstruo corroedor: INT animal; AL Ninguno; Ca 2; MV 18; Dg 3, pg 13; GACO 17; #AT 2; DÑ ninguno; AE corroer metal (los objetos mágicos tienen un 10 por ciento adicional de posibilidades de no ser afectados); RES. MAG. no; Tam P; MOR 9; Ver Compendio de Monstruos, página 305

CONCLUSION DE LA AVENTURA

La aventura no debería alargarse más que la tarde lluviosa. Si se desea, el DM puede animarla añadiendo situaciones tales como un caballo en plena estampida salvaje bajando por la calle hacia los personajes, o como unos matorrales que se mueven en un callejón y en el que resulta que sólo habitan ratas o un gato extraviado. El DM debería otorgar una bonificación de puntos de experiencia (no más de 250 por criatura) si se utilizan métodos especialmente ingeniosos para capturar a los monstruos. No deberían darse puntos de experiencia si se mata a las bestias. Al fin y al cabo, imagina las dificultades que supone intentar que un lagarto de cuatrocientos kilos vaya a donde tu quieras cuando te ignora y continúa comiendo su heno robado.

Si los aventureros consiguen eliminar con éxito el alboroto causado por los monstruos (ya sea exterminándolos o capturándolos), el capitán Bulrick se mantiene fiel a su palabra y les paga la recompensa prometida. Si no lo consiguen, mueve la cabeza negativamente, murmura algo referido a unos torpes imbéciles, y ordena a los aventureros que permanezcan en la posada y que se mantengan fuera de su camino. A continuación parte decididamente para unirse a sus tropas.

Indiferentemente del resultado, Jegard Stanton es conminado a pagar una gran suma de dinero para compensar a la ciudad por los daños que sus criaturas han causado. En particular, media docena de cercas han sido pisoteadas hasta hacerse astillas, y gran parte del metal de la ciudad yace amontonado en pilas de óxido, las cuales incluyen una pila bastante grande situada en el antiguo emplazamiento de la estatua

del fundador de Thenwick. Una vez pagada la multa al capitán Bulrick, éste ordena a Stanton que abandone Thenwick y que se lleve con él lo que queda de su carreta y a sus bestias, y que no vuelva jamás. Si Stanton también debe dinero a los PJs, entonces les pagará también ahora. Sin embargo, Stanton paga 250 mo de la prometida recompensa en monedas de cobre (las cuales él rápidamente ha sometido al conjuro de oro de los tontos mientras estaba en su carreta reuniendo las monedas). Stanton usa su habilidad de encanto y sus técnicas teatrales, propias del charlatán, para suavizar cualquier engaño relacionado con los pagos o los monstruos. Si se le acusa con el tema de sus falsas descripciones y etiquetado de las bestias, Stanton parece afligido, momento en el que simula revelarles su secreto. Afirma que su maestro murió hace sólo unas semanas y que él únicamente es el último asistente del antiguo coleccionista de monstruos. Las anotaciones de su antiguo maestro son complejas y aún tiene que descifrarlas, o por lo menos eso dice.

Cuando ya se han respondido todas las preguntas y ya se han pagado todos los honorarios, Stanton compra una carreta nueva (si le quedan suficientes criaturas que transportar) a un granjero local e inmediatamente se dirige hacia el norte. Al fin y al cabo, necesita poner la máxima distancia posible entre él, Thenwick, y los personajes antes de que su conjuro se desvanezca. Si los aventureros descubren el ardid de Jegard relacionado con su recompensa, y antes de que haya pasado un día parten para atrapar al charlatán, entonces podrán atraparle cuando esté acampado. Pero si tardan más, Jegard llega a la siguiente ciudad antes de que puedan atraparle. Entonces intenta perder a los perseguidores mezclándose con la multitud gracias a una identidad y a una maquinaria nuevas. En tal caso, es poco probable que los PJs puedan localizar a Jegard, a menos que el DM decida lo contrario.

Si se enfrenta a los personajes en su campamento, Jegard intenta llegar a una salida dialogada sobre cualquier acusación, afirmando que él simplemente cometió un error y cogió la bolsa equivocada. Evidentemente, y dado que de todas maneras él no tiene el dinero que les debe, sólo está intentando ganar tiempo para poder dar la señal de atacar a sus matones y así quizá coger desprevenidos a los PJs. Después de que Jegard dé sus falsas explicaciones, en

PROHIBIDO DAR DE COMER A LOS ANIMALES

el siguiente round el DM debería hacer una tirada de sorpresa normal por los PJs, a no ser que éstos ya estén claramente preparados para una emboscada. Los matones atacan rápidamente con sus porras, pero sólo se mantienen en lucha mientras parezca que vayan a vencer, desperdigándose a los cuatro vientos a la primera señal de derrota. En caso de combate, el propio Jegard intenta mantenerse apartado y lanzar su cuchillo. Entonces lanza cantríp para crear una pequeña bola resplandeciente que aparece en su mano, y con la cual intenta convencer a sus enemigos que está a punto de lanzársela. Finalmente, lanza mount con la esperanza de que la lucha durará lo suficiente para poder huir en su montura.

Cuando se enfrenta a una amenaza física inminente Jegard se rinde, y ni se preocupa de sacar su daga para resistirse. Como en el fondo es un cobarde, suplica y se arrastra públicamente si su rendición no es aceptada rápidamente. Una vez hecho prisionero, voluntariamente se aviene a cualquier plan de entregarlo a las autoridades, con la confianza de que finalmente puede obtener la libertad con sus manipulaciones o su verborrea.

Matones (5): AL N; CA 8; MV 12; humanos de nivel 0; pg 4 cada uno; GACO 20; #AT 1; DÑ según arma; MOR 8; PE 15; porras, armadura acolchada, 2-12 monedas de plata cada uno.

Poco hay de riqueza si se explora el campamento de Jegard. Aparte de aquellas pertenencias de su persona, los únicos objetos de valor son el libro de conjuros de Jegard, que contiene sus conjuros memorizados así como cinco páginas en blanco, y objetos varios por un valor de 200 mo. Sin embargo, si los PJs entregan a Jegard al capitán Bulrick juntamente con los detalles de lo sucedido, en ese caso gustosamente les pagará una recompensa de 100 mo extra por haber librado al país de un criminal como ése. Está en la mano del DM si Jegard es capaz o no de obtener la libertad mediante subterfugios y quizás atormentar a los aventureros de nuevo.

(*) Todas las referencias al Compendio de Monstruos, edición americana.

PLUMAS ENVENENADAS

Hay plumas que hacen cosquillas, otras que pinchan más... Pero todas tienen derecho a coexistir en DRAGON.

¿QUÉ PASA CON BATTLETECH?

Estimados amigos de **DRAGÓN MAGAZINE**:

Me gustaría poder comenzar esta carta con felicitaciones a vuestra labor, como suele ser habitual en las misivas que recibís, pero no puedo porque soy fan de *Battletech*. Los aficionados a este juego hemos sufrido ya la decepción de «Diseños Orbitales», la empresa que anteriormente editaba *Battletech* en España y que desapareció, y ahora tenemos que soportar cómo Ediciones Zinco lo deja morir en el olvido. ¿Dónde están los cuatro suplementos anuales que se prometieron de *Battletech/Mechwarrior*? ¿Dónde está el anunciado *Battlespace*?

Francamente, me resulta difícil creer que este juego, puntero en EE.UU. y que incluso cuenta con una serie de dibujos animados y un centro temático en este país, pueda haber sido un fracaso de ventas como *Buck Rogers*. El seguir echándole la culpa a las cartitas ya no nos vale. Si se va a seguir editando *Battletech*, que se diga ya, de una vez por todas. Si no, pues que se explique también, que ya procuraremos los aficionados abastecernos de material en inglés, ya que FASA edita un suplemento cada dos meses. Los únicos que pedimos es una respuesta clara de una vez por todas.

Atentamente se despide:

Roberto Ferrero
(Redactor jefe del boletín de *Battletech* Solaris Reporter)
Zamora

Comprendemos a la perfección tu justa ira. Pero que la cosa vaya más lenta no significa que *BattleTech* haya muerto, ni mucho menos. Ahí está *BattleSpace* (y una muy buena edición, aunque esté feísimo que lo digamos nosotros) para atestiguarlo. Ya nos duele que esto no sea Estados Unidos, y que *BattleTech* no sea el rey del mambo, pero se defiende: vosotros

sois la prueba palpable. ¿Seguiremos recibiendo el *Solaris Reporter*?

UN HERMANO SHADOWRUNNER

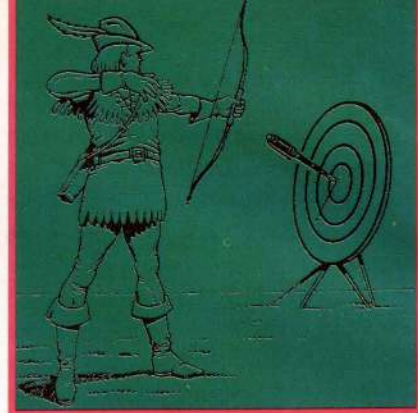
Hola, querido **DRAGÓN**, soy un amigo cableta, que después de leer minuciosamente los últimos ejemplares de su revista, me he dispuesto a escribirles. Primero, deseo felicitarles por su revista que me parece cojonuda... ejem, muy buena.

Yo juego al *Shadowrun*, de máster. Llevo muy poco tiempo en esto, tan sólo tres años. Y aunque sea repetitivo, estoy cansado de tener que pasar vuestros módulos de *AD&D* al *Shadowrun*. ¿Habéis publicado algún módulo para el *Shadowrun*? ¿Sí? ¿En qué número de la revista?

Luego, también quisiera decir (y no quiero repetirme), que yo, discípulo de grandes maestros (como vosotros), no tengo mucha capacidad imaginativa, y que pusiérais artículos con los «ingredientes» de un módulo... Sí, no me sermoneéis con los de *¿Buscas trabajo, colega?* (número 12), o el de *Echando manos a los libros* (número 18), sino que fueran más o menos del tipo «Primer paso: tener que... Segundo paso: inventar...», etcétera (¡pero qué exigente que soy!), ya que soy un máster MUY mediocre inventando módulos.

Además, aprovechando que sois mis mejores maestros, os pido consejo sobre cuál de estos complementos de *Shadowrun* me aconsejáis (teniendo en cuenta que me gustan las aventuras con bichos raros y armas ultrasónicas): *Animales paranormales de Europa*, *DNA/DOA*, *Manual del samurai callejero*, *Shadowtech* y *El Grimoio*, *ZDM*. Y una pregunta más: ¿de qué trata el *DNA/DOA* y el *ZDM*?

Bueno, este joven discípulo espera no haber hecho demasiadas preguntas. Eso sí, lo último que os pido es un saludo a Laura Balestra y a Angel Carrillo (que tanto tiempo me distraen); y a un gran



amigo mío, Javi Romaguera. Bueno, también saludo al señor Vigil por su gran revista.

David de Matías
Valencia

Si eres capaz de adaptar AD&D a Shadowrun sin que te tiemble el pulso, ¿no puedes hacer lo propio sobre los artículos de fondo sobre «aventuras en...» o «cómo lograr esto o lo otro...»? No creemos que seas tan vago como dices...

Los módulos de *Shadowrun* que hemos publicado son *Punk Toreros Rules Olé* (número 8) y *El largo mañana* (número 19). De nada. Si te gustan los bichos y las armas, está claro: *Animales y Manual del Samurai*. El problema es que, al ser libros de referencia, tendrás que urdir tú las tramas para unir ambas cosas. Ahí va una idea: un grupo que trabaja para una corporación como «probadores» de armas, cazando bichos a destajo en Europa, y emitiendo el veredicto correspondiente. ¿Que te parece? *DNA/DOA* es una aventura bastante dramática, y *ZDM* es un juego de tablero para liar en saladas de tiros.

Los interpelados devuelven satisfechos tus cumplidos. A mandar.

VOCES CRÍTICAS

Haciendo un exhaustivo análisis de las **DRAGÓN** que últimamente se venían publicando, a excepción de las finales, hemos podido comprobar que el nivel de lacrimosidad de vuestros redactores ha llegado a límites aberrantes. Que el sector esté mal, es una cosa, pero que estéis dando la vara a cada número, es otra. Nuestra economía también pasa por crisis en esta época, y francamente, cansan los lloriqueos. Compramos la revista para el rol, menos opiniones sobre política económica, juegos de cartas, y pataletas hacia otras casas. Ya que podéis manteneros con vuestra propia publicidad, que es la única que queda en vuestra revista, porque han desaparecido todos los

anuncios que no sean de vuestra propia editorial (menos un par), intentad al menos sobrepasar esta mala época con nuevas ideas y no estancándoos.

En lugar de módulos de las **DRAGÓN** inglesas, dad salida a las de aquí, y limitaos a añadir algunos artículos. Estaría bien potenciar los concursos de módulos nacionales, para publicarlos vosotros. Podrías poner como premio packs de vuestros productos, potenciando así vuestro mercado.

Esperamos que tengáis agallas para publicar esto. En resumen: menos lloros en la *Última jugada*, menos cartas de autobombo y ánimos hipócritas, que ya duele pagar 500 pesetas por una revista más fina que el papel de fumar, menos colorines y portadas plásticas y más contenido y fondo [insulto]. Los postres son deprimentes, es como si quisierais evitar llenar dos hojas. Además, hay cada uno que es como si hubieran dado un plastidecor a un niño de cuatro años [otro insulto]. La revista *Líder* es mejor... al menos tiene publicidad variada.

Ojalá seáis capaces de superaros porque, francamente, os llevamos comprando desde el primer número y vemos cómo ha ido decayendo... Sacad fuerzas de flaqueza y sorprendednos [insulto final].

Acólitos del Bercechit
Barcelona

Vuestra carta es dura, pero ya veis que tenemos las «agallas», como vosotros decís, de publicarla. No todo han de ser llos y parabienes, ya que en esta casa nos vanagloriamos de ser algo más que un boletín oficial. No vamos a abrir la caja de los truenos porque no merece la pena. ¿Qué queréis oír, que tenéis razón? Si la tenéis, aunque tampoco es la cosa tan tremebunda como la pintáis. ¿Entonamos el «mea culpa» a coro y prometemos enmendarnos? Puesto. Intentamos hacerlo número a número. Contando que tenemos una serie de servicios con TSR, y que **DRAGÓN** no es la única publicación que tenemos que atender. Aparte de eso, no lloraremos, no os preocupéis. Bajo vuestra acerada pluma se nota confianza, y os lo agradecemos tanto como la crítica. Estamos en ello.

UN PUNTO DE VISTA MUY VÁLIDO

¡Saludos, roleros de España!

Desde mi morada situada en Bilbao, os escribo para, además de felicitaros por la revista tan estupenda que tenéis y etcétera, etcétera... para comentar algo sobre las causas que están motivando la bajada de ventas del rol en nuestra piel de toro.

Tengo experiencia con MERP y *Role-Master*, pero empecé con MERP. Cuando me planteé la compra del RM, tenía dinero suficiente y ahora, dos años después, creo que tengo bastante con esos dos juegos y no me entra en la mente gastarme más dinero.

Con esto quiero decir que los que ya tenemos un reglamento y pertenecemos a un grupo de amigos (que no club de rol) con juegos diferentes, no tenemos por qué comprarnos un nuevo juego. Creo que otra de las razones es que el dinero no abunda por nuestros lares, y lo último que vamos a hacer es comprarnos un nuevo juego.

Además, todo lo que decís sobre las cartas dichas y demás puede ser verdad, pero vosotros tenéis los datos sobre eso.

A propósito, ¿vais a hacer algún regalo o concurso un día de éstos? Lo digo por el de *Roll Crusaders*, que estuvo muy bien.

Y sin más particular, se despide:

Ignacio Fernández
Bilbao

P.D.: A ver si os acordáis: «Viva el Barça, Black Sabbath y Goldeneye».

Lo tuyo es una buena pista. Todo buen editor de rol sabe que lo que más se vende son los libros de reglas, por las razones que tú expones con tanta sinceridad. Los suplementos se venden menos, pero hay que sacarlos porque hay gente que los quiere o necesita. Buena idea lo del concurso y/o regalo: haremos la consulta pertinente a las altas esferas, a ver si nos dan luz verde. Y suscribimos, sobre todo, lo de Black Sabbath.

MARCHANDO UNA DE ÁNIMOS

Hola, mensajeros del juego de rol:

Somos Glain (enano guerrero) y Ludgar (elfo mago), que nos hemos unido, a pesar de las diferencias existentes entre nuestras razas, para daros ánimos, y deciros que el rol todavía apasiona. Lo único que tenemos que hacer es trabajar un poco más todos para que se alce de nuevo hasta el esplendor de los comienzos.

Por otra parte, queríamos felicitaros a toda la redacción de **DRAGÓN** por el fantástico trabajo que estáis realizando. Sabiendo que andáis escasos de espacio, terminamos ya, mandando un saludo a todos los roleros y roleras que no se rinden en los momentos difíciles, y muy especialmente a Lady María, de Valencia, que nos emocionó con sus palabras.

Ignacio Rodríguez
Alberto Doctor

Barakaldo (Bizkaia)

Gracias, chicos, por vuestra adhesión. Una de ánimos siempre viene bien. Y, en efecto, Lady María es una mujer muy especial.

Y MÁS OPINIONES

Saludos, nobles señores de **DRAGÓN**:

Ante todo, me gustaría presentarme, me hago llamar Narelén (Estrella de Fuego para aquellos que no habéis desarrollado mucho vuestros conocimientos de Quenya), y os escribo desde Mollet del Vallés (Barcelona). Después de leer el último número de vuestra revista, finalmente me he armado de valor y me he decidido a escribiros.

Quiero decir básicamente dos cosas: la primera, es que estoy completamente de acuerdo con todo lo que dijo Jaropicha el Gnomo desde Málaga. Si seguís con esta periodicidad, por qué no aumentáis el tamaño. Total, teniendo en cuenta el precio actual de la revista, no creo que nadie le moleste pagar un poco más a cambio de más páginas, sobre todo si seguís en la misma línea que la revista que acabo de leer. He de deciros que el que publicaseis en **DRAGÓN** módulos de juegos que no nos van ni nos vienen me dejó bastante helado. El comprador de **DRAGÓN** es básicamente clungeonero, o al menos eso creo, y la verdad es que los defensores acérrimos de AD&D y D&D no sentimos mucha simpatía por el sistema de juego de MERP o *Aquellarre*, u otros intentos de desarrollar juegos de ambiente medieval.

Ah, por cierto, Jaropicha dijo otra verdad como un templo, las cartas no son más que una mierda, agradeceríamos que ni las mencionaseis siquiera. Gracias.

La verdad es que espero que volváis a vuestra periodicidad anterior y que **DRAGÓN** vea la luz cada mes. Si necesitáis ayuda para lo que sea, pedidla, porque somos muchos los que correríamos para ayudar a nuestra revista favorita.

Que la bendición de Selune, Sune y Mystra (mis tres diosas favoritas) sea con vosotros.

Francisco Cervera
Mollet del Vallés, Barcelona

Bien, tú lo ves así. En rol, es nuestra diversidad lo que nos hace grandes y diferentes a los demás, a los que se aburren porque creen que jugar es sólo para los niños. Tus propuestas son muy válidas, aunque no sabemos si plausibles para la jefatura. Que los dioses estén contigo cuando más lo necesites.

EL ORACULO DE LOS DIOS

Sabiduría en píldoras, consejos breves pero eficaces y alguna que otra duda existencial.



• Un mago que se dispone a lanzar un conjuro, si es alcanzado y dañado por un ataque, pierde el conjuro por pérdida de la concentración; pero si el mago ha sido dañado de manera que el daño se reparte, también, a partir de los siguientes rounds, como el que hace el ácido de una flecha ácida de Melf de manera automática, ¿que ocurre? ¿Puede el mago lanzar conjuros mientras está siendo dañado por los efectos corrosivos de un ácido, o pierde la concentración siendo así incapaz de lanzar conjuros?

Por regla general, en cuanto el mago recibe puntos de daño de alguna fuente, pierde la concentración. Y esto ocurrirá en cuanto lances el dado para calcular daños. En caso de «efectos retardados» se entiende que, mientras no hay daño, sigue habiendo concentración.

• ¿Puedo utilizar el *Skill and Powers* con la segunda edición del *Advanced*?

Si haces los ajustes pertinentes (y que seguramente te van a traer de cráneo), tú mismo...

• ¿La infravisión sólo funciona con oscuridad total? ¿O puede haber resquicio de luz? Recuerdos a Tasselhoff de mi parte.

La infravisión detecta el calor emitido por los cuerpos (recordemos al respecto una curiosa consulta acerca de vampiros recién comidos e infravisión), y normalmente funciona en ambientes con luz muy tenue. Sabemos de DM que han creado dungeons con luz roja para fastidiar a sus PJ infravisores... ¿No tendrá usted nada que ver en eso, Sr. Tasselhoff?

• ¿Existe «El libro de los elfos» al que se refieren los suplementos «Los E-

fos de Siempreunidos» y «Aventuras» de *Forgotten Realms*? ¿Está en inglés, y si es así, lo van a traducir al castellano? ¿Cuándo? Me gustaría tenerlo para saber más sobre los elfos en *AD&D* y resolver algunas dudas.

Efectivamente, existe en inglés, ya que el plan de TSR es destinar un «sourcebook» a cada raza. Lo malo es que, al menos durante este año, no se va a traducir al castellano. Lo sentimos. Prueba a preguntar directamente tus dudas, a ver si podemos hacer algo.

• ¿Que puedo hacer para que se cansen los magos cuando lanzan conjuros de alto nivel? En las novelas de Timun Mas *Crónicas de la Dragonlance* y volúmenes I, II y III de *Avatar (Forgotten Realms)*, los magos Raistlin y Medianoche, respectivamente, se cansan un montón al lanzar conjuros de niveles altos?

El mago tiene que haber dormido sus ocho horas, haber comido y estar en buena condición física para poder ejercer con eficiencia. ¿Solución? Extrema el rol en estos aspectos. «Bien, has hecho dos horas de guardia y has dormido otras tres, por lo que estás hecho polvo...», o «Tras cenar un mendrugo seco y un traguillo de agua, tus tripas hacen más ruido que una reunión tumultuosa de ogros borrachos...» ¿Captas? Las pocas energías que pudiera tener el mago tras las penalidades de la aventura se agotan como una pila de todo a cien tras lanzar según qué conjuros.

• ¿Podrías darme alguna idea para descargar a mis PJ de objetos mágicos y de alguna monedilla de oro? Y una sugerencia: ¿podrías incluir menos objetos mágicos en las aventuras que publicais? Para mi gusto son demasiados...

Hay muchísimos objetos mágicos que se agotan, y hay que recargarlos, lo que cuesta mucho dinero y mucho esfuerzo. Otros pueden ser desencantados por un enemigo poderoso. Hay dispositivos que pierden su poder cuando se emplean para un fin o alineamiento distinto para el que fueron creados. Y por último, algunos necesitan una «ITV» mágica, por así decirlo, a manos de un mago experto, que restaure sus mermados poderes. Y para liquidar monedas, no hay nada como los impuestos... Tomamos nota de tu sugerencia, de todas formas.

• ¿Por qué un PJ puede querer ser mago, si puede ser un guerrero/mago de categoría múltiple? ¿Qué diferencias hay?

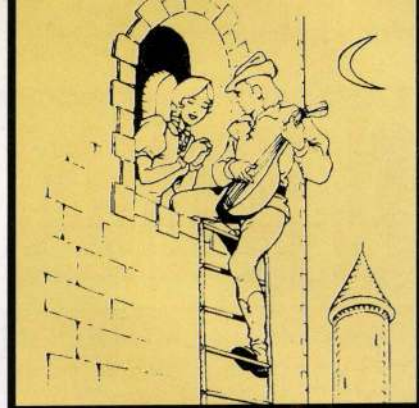
Como muchos sufridos PJs saben, los personajes de clase dual o múltiple tardan mucho más en subir de nivel que uno de categoría «simple». Y a los magos les interesa mucho subir de nivel. Les va el pellejo en ello.

• Si un PJ humano de categoría dual que es un paladín (y por tanto es de alineamiento LB) quiere dejar de serlo y convertirse en ladrón (que un ladrón no puede ser LB), debe cambiarse el alineamiento. ¿Cuando supere el nivel anterior de paladín, como ladrón, mantendrá sus anteriores habilidades y conjuros aunque se haya cambiado de alineamiento?

¡Ni hablar del peluquín, socio! El paladín obtiene sus poderes (similares a los de un clérigo) como favor de una deidad, ya que es una persona virtuosa en extremo y que hace el bien. Si por esos azares de la vida se cambia de bando, a lo hecho, pecho, y nunca recuperará esas habilidades de cuando era bueno y todo eso. ¡Por favor!

+3 EN CARISMA

El espacio de los aficionados, los cuitados, los afligidos y, por qué no, de los locos de amor... por el rol.



• Busco gente para jugar al rol por correo en el universo de *Dragonlance*. Prometo contestar. ¡Que Reerx guíe vuestras plumas!

Antonio Zapata

Avda. Rubine 17-19, 5.º C
15002 La Coruña

• Hola, soy el alegre y poderoso mago Darvy, y ando perdido por *Sigil* en busca de un club, grupo de amiguetes o asociación rolera que quiera acoger a un desamparado mago de nivel veinte (la culpa fue de Rantamplán, mi tarresque-mascota, que se zampó a mi grupo). Estoy especializado en *AD&D*, *Star Wars*, *Far West*, *Vampiro*, *Mutantes en la Sombra* y por supuesto, en la tierra del tío Stradh (*Ravenloft*).

Llamad o escribid a:

Ignacio Vidal Giménez

C/. Guzmán el Bueno, 2, 2.º D
28015 Madrid
Tel. (91) 547 00 17

• Tengo diecisiete años y me gustaría cartearme con roleros a los que les guste el *Señor de los Anillos*, *Rolemaster*, *Star Wars*, y el *AD&D*. Si además tienes juegos de rol en *SNES*, mejor. Sólo Murcia.

Interesados escribid a:

Carlos Maldonado Gómez

C/. Rodríguez de la Fuente, 8, 3.º B
30011 Murcia

P.D.: Una pregunta, ¿Debería dejar que los PJs se pelearan entre ellos? Y otra: ¿Los halflings y los kender son parientes?

Nota del Sr. Tasselhoff: *Un rato, mientras tú te diviertes, de acuerdo, pero no siempre. No me gusta hablar de asuntos de familia, más que nada porque mis primos lejanos los halflings no quieren reconocer que venimos del mismo tronco...*

• Queridos amigos roleros: Me llamo Gerard y tengo catorce años, soy un

intrépido jugador de *AD&D*, como personaje, pero por razones ajenas a mi voluntad, mi grupo de rol se ha deshecho. Naturalmente estoy intentando crear un nuevo grupo, y como soy el más «experto» me ha tocado ser el máster, pero en este tema soy un novato, así que me gustaría que me transmitierais vuestras ideas y conocimientos, y vuestra forma de jugar.

Por favor, no me falléis. Si estáis conectados a Internet, este es mi e-mail:

gaudi.sistemas@bcn.servicom.es, y no olvidéis mandar vuestro e-mail. Si no estáis conectados, mi dirección es la siguiente:

Gerard Canals Bartolomé

C/. Barcelona, 70-72, ático, primera
08192 St. Quirze del Vallés
(Barcelona)

P.D.: Me da igual por Internet que por carta.

Nota de la Redacción: *Date una vueltecita por www.readyssoft.es y busca las páginas de rol. Allí encontrarás información de cómo apuntarte a una interesante lista de correo electrónico sobre juegos de rol (rolgames@readyssoft.es).*

• Soy un herrante curtido en mil batallas, durante cinco años, por diversos reinos y territorios de la Tierra Media. Voy ofreciendo mis servicios donde son necesarios, pero ahora estoy sin trabajo, busco reclutadores de personajes para jugar por correo al *Señor de los Anillos*. No os preocupéis por mis honorarios (o no a la semana), soy aventurero extrovertido a casi todo tipo de gente: elfos, enanos, hobbits, ladrones, sacerdotes... Si necesitáis ayuda para acabar con los orcos del clan «cuerno rojo», yo soy el loco temerario que buscabais. Para poneros en contacto conmigo, enviad mensajero a:

Roberto García González

Plaza del Mar de la Plata, 5, 2.º, izq.
28033 Madrid

P.D.: También me gustaría cartearme con roleras del sexo opuesto.

• SOS, lectores de **DRAGÓN**:

Somos tres amigos que están interesados en jugar a eso que los habitantes de Krynne llaman rol por correo. Buscamos a alguien dispuesto a ser máster para el *AD&D* (preferiblemente), pero también jugaríamos a: *La llamada de Cthulhu*, *RuneQuest*, *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* o *Cyberpunk*. Contactar con:

Isidro Mateo Pampliega
C/. Arturo Soria, 320, 13.º B
28033 Madrid

Tel. (91) 766 56 96

P.D.: En nombre de Laurana, a ver si se nota que hay mujeres en esto del rol.

Nota de la Redacción: *Vaya, hacía tiempo que no salía el tema de siempre a colación...*

• Saludos, lectores de **DRAGÓN**: un recién llegado a Madrid busca algún club de rol al que apuntarse, he jugado y he sido máster de *D&D*, *AD&D*, *Rune Quest*, *La llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, *Traveller* (del que tengo casi todo) y *James Bond*, y quiero iniciarme en el *Warhammer Fantasy*.

Me despido, que algún club o grupo de rol se apiade de mí y me llame al (91) 533 93 29 a cualquier hora (salvo de 14.00 a 20.30 horas), o me escriba a:

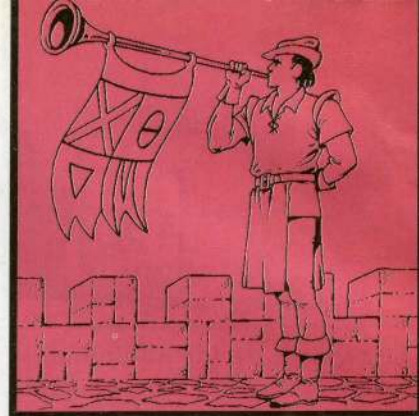
Gonzalo Moreno Adalid

Avda. Reina Victoria 37, 4.º centro
28003 Madrid

P.D.: Si hay alguien cerca de Cuatro Caminos que juegue a *Warhammer Fantasy* que me llame o escriba, ¡por favor!

EL HERALDO DE LA CORTE

Nuestro emisario da cuenta de las muchas actividades realizadas en estos últimos meses...



• El Armageddon Club de Rol, de Terrassa, organizó sus jornadas a finales de octubre, bajo el nombre de ArmageRol. En dichas jornadas se presentaron dos juegos, creados por Els Bergants de Syl Garôth, hubo también partidas de rol, torneos de juegos de cartas, además de un campeonato de Battletech.

• La asociación de rol Maestros de los Sueños, de Benalmádena (Málaga), organizó del 6 al 8 de diciembre pasado unas jornadas especializadas en el Mundo de las Tinieblas.

• Un año más se han celebrado las jornadas organizadas por el club Alas de Dragón, de la Asociación Cultural de la E.U.I.T. Aeronáutica, dentro de la VIII Semana Cultural. El evento tuvo

lugar los días 16 al 20 de diciembre de 1996.

En estas jornadas, como todos los años, se hizo entrega de los Premios Excalibur, que este año alcanzan su VI edición.

Nota de la Redacción: Más vale tarde que nunca, ¿no os parece? Tendríais que ver las carambolas espacio-temporales a las que nos obliga esto de salir cada tres meses...

• Aventureros, ¿llegasteis en vuestras andanzas a conocer la existencia en una tierra oscura, donde reinaba el caos y la destrucción, de una tenebrosa construcción que se levantaba hacia el cielo plumizo, arrogante y amenazador, esperando que vosotros atravesarais su puerta para recorrer los tenebrosos

pasillos que en ella se esconden? ¿Llegasteis a conocer las horribles criaturas, gobernadas por el señor oscuro desde su trono de maldad? ¿Acaso se posó vuestra mirada en el demoníaco rostro de Sauron? Pues ahora tienes la oportunidad de verlo, todo, puesto que la torre está aquí. Sus cimientos han perdurado con el paso del tiempo, su maldad se puede respirar.

¿Tenéis suficiente valor? Seguro que sí, porque Barad-Dur os espera.

A. C. Barad-Dur (S.E.R.)
P.O. Box 221
28300 Aranjuez

Nota del Sr. Tasselhoff: Si os interesa, o sois precavidos, tengo unos seguros a todo riesgo para aventureros por los que se paga una prima miserable...

• En noviembre vio la luz un interesante fanzine, de nombre I/O (Input/Output). Su subtítulo es revelador de sus intenciones: El Fanzine Independiente de Rol Dedicado al Cyberpunk. En sus páginas se dan cita la información, los módulos y la «cacharrería» adecuada para personajes de Mutantes en la Sombra o Cyberpunk. Si vas de «hard-wired», no debes dejarlo escapar: su precio es de 250 pesetas, y la dirección de contacto es Input/Output
Avda. Barañain 25, 5.º D
31008 Pamplona
E-mail: parnal@lander.es



LA LLIBRERIA DE COMICS A GIRONA
• COMICS
• JOCS I LLIBRES DE ROL
• VIDEOS
• ..

Hortes, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA

EL ZOCO DE LANKHMAR

Dicen que la economía del país ha crecido, poco, pero ha crecido. ¿Tendrá algo que ver en ello nuestro Zoco?

- Se venden los siguientes juegos de rol:
 - Ars Magica*: 2.300 pesetas;
 - Traveller*: 2.400 pesetas;
 - Las máscaras de Nyarlathotep*: 1.300 pesetas;
 - Los primigenios*: 2.000 pesetas;
 - Las sombras de Yog-Sothoth*: 1.600 pesetas.

Material en buen estado. Llamad al (925) 22 82 97. Preguntad por Sergio.

- Vendo urgentemente las novelas *Conan el Pirata* y *Conan el Vagabundo*, escritas por Robert E. Howard y completadas por L. Sprague de Camp y Lin Carter, publicadas por Martínez Roca. Vendo también *El Hobbit* de J. R. R. Tolkien, publicado por Ediciones Minotauro, cada uno a 700 pesetas y todos por 1.500 pesetas. Asimismo, vendo los juegos de rol *Runequest* y *Stormbringer* a 1.000 pesetas c/u.

C/. La Mancha 6, 4.º C
45005 Toledo
Tel: (925) 254 824
Preguntar por Héctor Caño. Enviad sello para respuesta. Preferible contacto telefónico.

- Vendo módulos desde 200 pesetas y otro tipo de ayudas para DJ de *El Señor de los Anillos*, todo ello de creación propia y mecanografiado.

Miguel Angel
Tel. (91) 778 25 56
Madrid

- Urge vender los siguientes productos en buen estado por crisis económica:
 - Manual del Jugador (AD&D)*: 2.200 pesetas;
 - Pantalla del DM*: 500 pesetas;
 - Los Señores de los Árboles*: 600 pesetas.

Para *Vampiro*:
–*Diablerie en México*: 1.000 pesetas;
–*Pantalla del narrador*: 550 pesetas;
–*Ruinas malditas de los dunledinos (MERP)*: 700 pesetas.

Interesados llamad al (976) 56 61 34, o escribir a:
Antonio Francés Bernal
C/. Corona de Aragón, 34
50009 Zaragoza

- Me gustaría vender la caja básica de

Dark Sun (en español, por supuesto), junto con el *Compendio de Monstruos de Dark Sun* y el *Manual de los Poderes Psiónicos*. Todo está en perfecto estado (no los he llegado a utilizar), y los vendería por tan solo 5.000 pesetas. Preferiblemente en Madrid y alrededores inmediatos. También cambiaría por material de *Warhammer*. Llamad de 19.30 en adelante al teléfono 467 25 92. Preguntar por Fran.

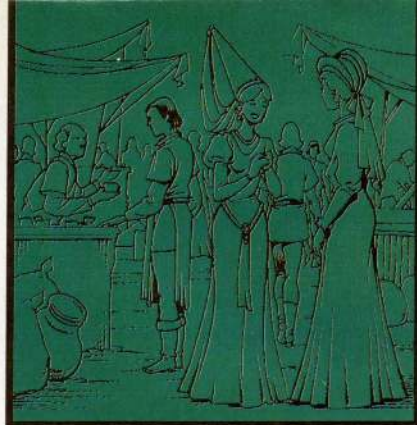
- Vendo *Space Hulk* más dos *Genestealers* y dos *Deathwings* con 40 figuras, por 9.000 pesetas. Regalo de *Ultramarines* y *Advanced Space Crusade*. Contactar con Marco de lunes a viernes, de 19.00 a 21.30. Teléfono (93) 300 03 60.

- Vendo cartas de *Magic Ice Age* (Era Glacial) en castellano y en perfecto estado, todas ellas raras o infrecuentes (*Kraken Polar*, *Bestia de Vapor Soldevi*, *Yeti Karplusano*, *Armería Enana...*) a sus precios en el mercado de *Magic* (o a negociar). O las cambio por cartas de *El Señor de los Anillos*. Los interesados pueden escribirme a la siguiente dirección:
Rubén Pareja Bailón
C/. Hernán Cortés, 3, cuarta puerta, 2
23700 Linares (Jaén)
O bien llamar de 15.30 a 19.30, días laborables, al teléfono (953) 65 21 52 y preguntar por Rubén.

- Soy Gonzalo, y estoy interesado en conseguir el *Warhammer Fantasy* a un módico precio. También busco material de *Traveller*: libro básico, cualquier suplemento. Vendo *RuneQuest Avanzado*, *Los Vikingos*, *Apple Lane*, *La Isla de los Grifos*, *Glorantha*. Todos

los precios a convenir y baratos. Llamad al (91) 533 13 29, o escribid a: Gonzalo Morena Adalid
Avda. Reina Victoria, 37, 4.º, centro
28003 Madrid

Cambio o vendo:
–*El Epítome de Campaña de Planescape* en perfecto estado, aún por usar (5.500 pesetas);
–*el Desafío del Guerrero y Los Señores de los Árboles*, ambos en buen estado (500 pesetas cada uno);
–*el Manual del Jugador* (por estrenar), 3.000 pesetas;
–*la Guía del Dungeon Master* (buen estado), 2.500 pesetas.
Me interesa cambiarlos por:
–*Vademécum de Campaña de Ravenloft*;
–*Compendio de Monstruos de Ravenloft*;
–*Fiesta de Goblins* (módulo para *Ravenloft*);
–*When The Black Roses Bloom* (módulo para *Ravenloft* en inglés).
Los interesados (preferiblemente de Barcelona o alrededores), que se pongan en contacto con:
Olaf Anguera Ruiz
C/. Badal, 100
08014 Barcelona
Tel: (93) 331 55 99



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASÍA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

«Escribanos, pues, un cuento que no termine demasiado mal. De un tiempo a esta parte viene abusando usted de nuestra sensibilidad.»

Carta de Prosper Merimeé a Ivan Turgueniev, reprochándole el pesimismo de sus obras.



Doy inicio a esta pequeña recapitulación de la presente entrega de *La última tirada* haciéndome eco de la protesta del señor Juan Carlos Poujade, a la vez editor de la competencia y gran amigo de este modesto redactor. Me comenta que mi columna del número anterior, que reconoce nunca perderse, quedó un tanto «cortita». ¿Es achacable ello al desánimo, al exceso de trabajo, a la salud precaria de nuestro saurio? Ciertamente es que hay parte de las dos primeras, y nada de la tercera, pero reconozco públicamente que J. C. tiene razón, así que aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo y demostrarle que sus sugerencias nunca caen en saco roto.

En lo que a mí respecta, estoy encantado de la vida. Atrás quedó la GEN CON, pero de darle un repaso ya se ha encargado Joaquim Dorca hace algunas páginas. Estoy convencido de que algunos aspectos de esta edición, como el frío glacial que nos fustigó sin piedad, pasarán a la historia y folclore tradicionales de los roleros de este país. Al lado de chistes del tipo «GEN CON significa GENTE CONgelada» o «el juego más practicado en este GEN CON: *Ice Age*». Vale, ahora nos reímos, pero ver a máster y jugadores sentaditos en una mesa, jugando con bufanda y guantes, le partía el alma al más pintado. «¡Dios mío, no siento los dados!»

Tras el introito de calentamiento, paso a entrar en la materia propiamente dicha. En estos últimos meses he estado apuntado a una lista de correo electrónico sobre juegos de rol, lo que me ha permitido pulsar bastante de cerca cómo está el panorama. Este servicio, auspiciado por ReadySoft y moderado por Sergio Benito, permite que todo el mundo opine con libertad, vehicule sus inquietudes e intercambie información sobre sus juegos favoritos. Tan espléndido y avanzado

servicio me ha permitido sacar algunas conclusiones acerca de lo que le gusta a la gente, lo que juega y lo que les preocupa. Aunque el *Magic* remite, sigue teniendo tirón. Lo comprendo. *El Señor de los Anillos* y el *AD&D* siguen siendo las dos grandes vacas sagradas, que copan las preferencias de muchísimos jugadores a la hora de elegir reglamento de base. Se nota un cierto auge de los juegos estilo *Cyberpunk* y, sobre todo, de *Vampiro*. Y un resurgir de *Warhammer* y los juegos de guerra con figuras. Al menos, eso es lo que yo entiendo al extraer los muchos mensajes al respecto que los usuarios de la lista se cruzan entre ellos, para acordar partidas e intercambiar información.

Aparte de los aspectos de más pura lúdica, también se plantean temas de reflexión muy lúcidos, que quisiera trasladar a los lectores más tradicionales para que podáis asimismo opinar. Un interesante punto de vista acerca del rol en los últimos tiempos es el que afirma que los clubes, como elemento dinamizador del hobby, están perdiendo terreno respecto a los jugadores «particulares». Que en su día, clubes y asociaciones eran la locomotora que tiraba del rol, organizando actos, iniciando a jugadores, mediando con los profesionales y haciendo promoción del tema... pero que han cedido el testigo de forma natural a los grupos de amigos y gente que juega sin dotarse de una organización estable. Ellos son los que compran, y los que, a la larga, deciden la configuración del mercado.

Pienso que esta cuestión debería hacerse por un lado a los jugadores «de a pie» y por otra a los clubes, para que ambos implicados diesen su versión. Por mi parte, sí que noto a los clubes un tanto «diluidos» en las últimas convenciones de rol a las que he asistido, y un aumento del «público interesado», que juega pero que no se

integra en una estructura determinada. Ojo, esta impresión puede verse mediatizada por el hecho de que, en una de estas grandes reuniones, son las empresas las que organizan, y los clubes sólo colaboran: cosa muy distinta serán unas jornadas auspiciadas por una asociación rolera. Lo que no podemos negar es que los «grandes clubes» de antaño viven horas bajas, y el modelo que triunfa ahora es el de la asociación pequeña, aunque combativa y entusiasta. Pero los grupos espontáneos siguen siendo mucho más numerosos. Por resumirlo en una frase de Cela, «antes se hacía el amor privadamente en las casas públicas, y ahora se hace públicamente en las casas privadas». No sé si me entendéis por donde voy, pero yo lo veo así.

Desde aquí me gustaría emplazar a los lectores a que expresasen su opinión: no es tan moderno como el correo electrónico, pero tendrá su eco y su importancia. Dentro de muy poco estrenamos milenio, y eso se tiene que notar en algún sitio. Filosofemos un poco, que obtener claves siempre es bueno para entender algo mejor el medio en el que nos movemos. Mejor es que lloriquear, ¿verdad, amigos *Acólitos del Bercechit*? Vaya desde aquí un saludo para vosotros, puesto que recojo gustoso el guante que habéis lanzado, además de exhibirlo ante el resto de lectores. Aquí también podéis añadir pareceres si es vuestro deseo. Hemos hecho algunos cambios, espero que para mejor, y otros están por venir. Ya está bien de gastarse una fortuna en pañuelos de papel, eso os lo concedo...

Volveremos con la primavera, como las flores, y confío en que para entonces, este puñado de letras dispersas sean el verdadero compendio de lo que pasa ahí fuera, al pie de la mesa de juego, y no la abstracción obligada de un redactor jefe con prisa por cerrar una revista.